# RPMX/RPMSP-D120U
# RPMSP-D275U

## GUIDA ALLA CONFIGURAZIONE

020-100043-02

CHRISTIE®

CHRISTIE

# RPMX/RPMSP-D120U & RPMSP-D275U
# Setup Guide

# RPMX/RPMSP-D120U & RPMSP-D275U
# Guida alla configurazione

# Indice


**1 Introduzione**

1.1 Cenni preliminari sul proiettore ..... 1-1
1.2 Componenti ..... 1-3

**2 Installazione e configurazione**

2.1 Cenni preliminari ..... 2-1
2.2 Pre-installazione e considerazioni ..... 2-1
2.3 Installazione e configurazione ..... 2-3
2.4 Collegamento sorgenti ..... 2-14
2.5 Collegamenti di comunicazioni ..... 2-17
2.6 Collegamento dell'alimentazione ..... 2-23

**3 Informazioni sul telecomando**

3.1 Uso del telecomando ..... 3-1
3.2 Condizioni d'errore ..... 3-8

**4 Manutenzione**

4.1 Avvertenze e linee guida di sicurezza ..... 4-1
4.2 Guida alla pulizia e alla manutenzione ..... 4-4
4.3 Sostituzione batterie del telecomando ..... 4-6
4.4 Sostituzione lampada ..... 4-6

**5 Risoluzione dei problemi**

5.1 Visualizzazione ..... 5-1
5.2 Lampada ..... 5-3
5.3 Ethernet ..... 5-4


*NOTA: poiché conduciamo ricerche su base continua, tutte le informazioni contenute nel presente manuale sono soggette a modifiche senza preavviso.*

CHRISTIE

# Sezione 1

# Introduzione

## 1.1 Cenni preliminari sul proiettore

*RPMX-D120U e RPMSP-D120U/D275U* sono proiettori di dati XGA e SXGA+ di livello professionale che utilizzano la più avanzata tecnologia di visualizzazione DLP™ per l'ottenimento di immagini proiettate video e multimediali ad alta luminosità e ad alta risoluzione. Questi proiettori utilizzano gli esclusivi componenti elettronici e firmware KoRE™ sviluppati da Christie per accettare segnali di ingresso di dati, grafica e video per la proiezione su schermi piatti a proiezione frontale o a retroproiezione.

La progettazione modulare di questi proiettori li rende la scelta ideale per gli schermi a retroproiezione e per pareti multi-display. Con la sua flessibilità integrata, ciascun proiettore è configurabile per la proiezione diretta o per applicazioni speculari a 90°. L'esclusivo meccanismo di regolazione a 6 assi consente l'allineamento accurato dell'obiettivo allo schermo minimizzando la distorsione a tutti gli angoli e margini del display.

Un sistema di cambio senza interruzione a doppia lampada (dispositivo automatico di cambio) consente il funzionamento del proiettore per lungo tempo prima che si renda necessario cambiare la lampada. Il dispositivo automatico di cambio della lampada rende possibile un cambio automatico della lampada quando una lampada non funziona o in qualsiasi momento l'utente lo ritenga necessario.

La progettazione mirata di questi proiettori li rende una scelta ideale per le esigenze pressanti dei centri di comando e di controllo in funzione 24/7, per le telecomunicazioni, e per le applicazioni di sorveglianza e broadcasting.

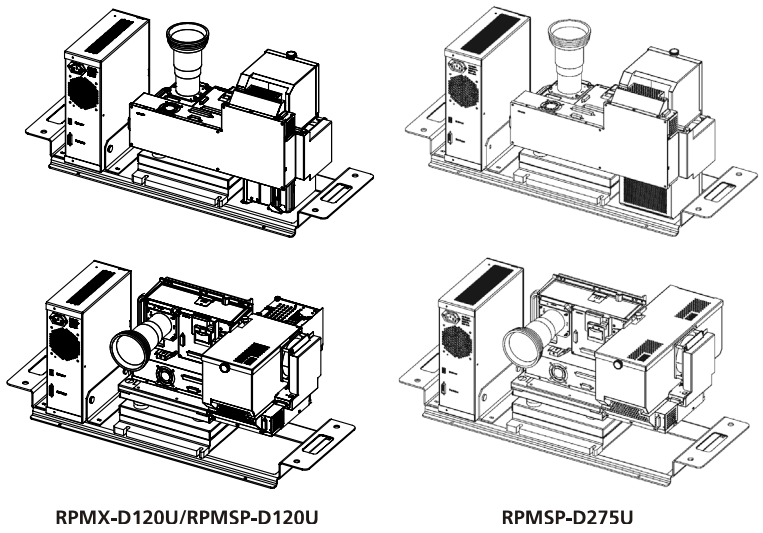



***Figura 1.1 Il proiettore***
*(è raffigurato l'SXGA+ nelle due configurazioni possibili)*

### *Caratteristiche principali (per una lista completa di specifiche del prodotto, consultare la Sezione 6):*

- RPMSP – Native SXGA+, risoluzione 1400 x 1050
- RPMX – XGA, risoluzione 1024 x 768
- Display RGB a 24 bit
- Modulo di elaborazione delle immagini a 10 bit
- Visualizzazione degli ingressi video RGB, NTSC, PAL e SECAM e dei formati HDTV
- Potenza della lampada regolabile dall'utente
- Dispositivo meccanico di cambio della lampada per il cambio della lampada senza problemi durante il funzionamento
- Visualizzazione Picture-in-picture
- Calibrazione automatica delle impostazioni dei colori di visualizzazione
- Capacità di sfumatura dei margini via software per una visualizzazione uniforme
- Sensore IR a doppia frequenza da utilizzare con il telecomando IR standard e con il telecomando opzionale a doppia frequenza a lungo raggio
- Meccanismo esclusivo a 6 assi per la regolazione della geometria dell'immagine
- Memoria fino a 50 "canali" personalizzati (configurazioni sorgente)
- Sistema intuitivo di menu su schermo
- Porta GPIO incorporata per consentire il controllo attivo di dispositivi esterni
- Display LED per il monitoraggio dello stato del proiettore
- Opzioni multiple di controllo, comprese RS-232 e RS-422
- Software integrato ChristieNET™
- Ingresso universale CA 100-240 V CA, 50/60 Hz

***Funzionamento del proiettore➤***

Tramite il Menu Lampada l'utente seleziona quale lampada deve essere utilizzata: Lampada n° 1 o Lampada n° 2. Ad avvenuta accensione della lampada, la luce generata viene sequenzialmente filtrata nelle componenti primarie di colore RGB dalla ruota dei colori che gira nel motore della luce del proiettore. La luce così filtrata viene quindi presentata al chip singolo DMD, posizionato nel motore della luce. La luce riflessa dal chip DMD passa quindi sullo schermo attraverso l'obiettivo per visualizzare l'immagine.

## 1.2 Componenti

Prima di usare il proiettore assicurarsi di aver ricevuto i componenti di seguito indicati.

- ☑ Cavo di alimentazione *(adatto alla rete del Nord America)*
- ☑ Staffa di configurazione *(spedita sciolta, per la configurazione orizzontale)*
- ☑ Set di tubi di posizionamento *(necessari per l'installazione del proiettore in un armadietto a cubo CC50/CC67)*
- ☑ 6, viti M6 *(per l'installazione della staffa di configurazione)*

---- ---- ----

*Kit dell'utente, che contiene quanto segue:

Manuale dell'utente

Telecomando IR *(con batterie)*

Strumenti per la configurazione e la regolazione *(cacciavite a sfera da 2 mm e 5 mm, cacciavite a sfera esagonale da 8 mm, distanziatori in nylon, guanti che non lascino residui)*

***NOTA:** *un kit dell'utente accompagna ciascun sistema di proiezione; È possibile acquistare separatamente kit dell'utente aggiuntivi (numero articolo 102-138101-01).*

### *Strumenti aggiuntivi necessari*

Durante l'installazione e la configurazione, si raccomanda di tenere a portata di mano, oltre a quelli contenuti nel kit dell'utente, i seguenti strumenti:

cacciavite Phillips n° 1

livella

CHRISTIE

Sezione 2

# Installazione e configurazione

## 2.1 Cenni preliminari

Utilizzare le informazioni contenute in questa Sezione per installare e configurare il proiettore. In generale si devono completare le fasi seguenti:

***Fase 1*** – Disimballare il proiettore.

***Fase 2*** – Selezionare e modificare la configurazione del proiettore sulla base dell'applicazione desiderata: proiezione ad obiettivo verticale (90 gradi) o ad obiettivo orizzontale (0 gradi).

***Fase 3*** – Calcolare la distanza di proiezione. Posizionare e montare il proiettore.

***Fase 4*** – Collegare le sorgenti.

***Fase 5*** – ACCENDERE il proiettore.

***Fase 6*** – Regolare l'obiettivo per migliorare il fuoco dell'immagine.

***Fase 7*** – Regolare la geometria dell'immagine utilizzando il dispositivo di regolazione a 6 assi.

***Fase 8*** – Regolare il software per ottimizzare l'immagine su uno schermo singolo o su schermi multipli.

**NOTE: 1)** *Le illustrazioni presentate nel presente manuale costituiscono semplicemente delle rappresentazioni grafiche e potrebbero non riprodurre esattamente il modello del proiettore acquistato.* **2)** *Se si sta installando il proiettore in un armadietto a cubo TotalVIEW™ da 1,3 m o 1.7 m, consultare la guida all'installazione fornita separatamente.*

## 2.2 Pre-installazione e considerazioni

La corretta installazione del proiettore assicura la qualità della visualizzazione delle immagini. Per ottenere il miglior rendimento possibile dal proiettore, sia che lo si stia installando in via permanente che temporanea, si prega di tener presenti le seguenti considerazioni.

Nella progettazione di una sala di proiezione è necessario tenere presenti diversi elementi, quali, ad esempio, se si intende operare un'unità singola o unità multiple, le dimensioni del locale, l'illuminazione ed i posti a sedere del pubblico. Tutti questi fattori devono essere presi in considerazione al fine di ottenere le migliori

prestazioni possibili del proiettore. L'elemento più importante da considerare è il fattore umano: *il pubblico*. Le informazioni derivanti dalla risposta a domande quali: "A che distanza dallo schermo siede il pubblico?" e "Da quale angolazione viene visualizzato lo schermo?" costituiscono i primi elementi da considerare al momento di decidere dove posizionare lo schermo o quale tipo e dimensioni di schermo usare.

### *Dimensioni e tipo di schermo*

Scegliere un schermo che abbia le dimensioni più adatte all'obiettivo e all'applicazione in uso. Tener presente che se si intende impiegare il proiettore per visualizzare informazioni di testo, le dimensioni dell'immagine devono essere di dimensioni sufficienti da consentire al pubblico di vedere il testo in modo chiaro. Di solito l'occhio vede chiaramente una lettera se la distanza occhio-testo è inferiore a 150 volte l'altezza della lettera. Un testo di piccole dimensioni situato troppo lontano dall'occhio può risultare illeggibile a distanza, a prescindere da quanto nitida e chiara sia l'immagine.

Per riempire uno schermo con un'immagine, il rapporto larghezza/altezza dello schermo deve essere uguale al rapporto larghezza/altezza dell'immagine. Il rapporto larghezza/altezza di un'immagine è espresso come il rapporto tra la sua larghezza e la sua altezza. La scelta migliore è quella di uno schermo che abbia il rapporto larghezza/altezza più adatto per l'applicazione desiderata. Con questi proiettori si raccomanda l'impiego di schermi con un rapporto larghezza/altezza di 5:4.

Vi sono due tipi di schermo che risultano i più adatti per installazioni a retroproiezione: diffusi e ottici. Uno schermo diffuso ha una superficie che diffonde la luce che lo colpisce. Gli schermi puramente diffusi hanno un guadagno inferiore a 1. Gli schermi ottici prendono la luce dal proiettore e la ridirigono per aumentarne l'intensità sul davanti dello schermo.

### *Illuminazione ambientale*

L'alta luminosità di questo proiettore è particolarmente adatta a locali in cui l'illuminazione ambientale può essere considerata meno che ideale per la proiezione. Una stanza normale con luci a soffitto e finestre raramente richiede un'attenzione particolare. Il rapporto di contrasto delle immagini sarà ridotto in modo evidente soltanto se la luce colpisce direttamente lo schermo, come può avvenire ad esempio se un fascio di luce da una finestra o da un faretto cade sull'immagine. In tal caso le immagini possono apparire sbiadite e meno vibranti.

In generale, evitare o eliminare sorgenti di luce dirette sullo schermo.

### *Ulteriori considerazioni*

Ecco altre considerazioni e suggerimenti che possono contribuire al miglioramento dell'installazione:

- Nel preparare una sala di proiezione, la ventilazione rappresenta un fattore importante. La temperatura ambiente dovrebbe essere mantenuta costante e al di sotto dei 35°C (95°F). Mantenere il proiettore lontano da fonti di calore e/o da condotte di aria e di condizionamento. Il cambiamento della temperatura può provocare sfasamenti nel circuito del proiettore che possono avere conseguenze sul rendimento.
- Mantenere il proiettore lontano da dispositivi che irradiano energia elettromagnetica, come motori e trasformatori. Fonti comuni di tale

energia sono i proiettori di diapositive, gli altoparlanti, gli amplificatori di potenza, gli ascensori, ecc.

- Utilizzare uno specchio ottico per le installazioni a retroproiezione per abbreviare il percorso ottico della luce ed utilizzare meno spazio nella sala di proiezione.
- Nel progettare una sala di proiezione, fare in modo di posizionare il proiettore e lo schermo nei punti in cui si possa raggiungere la massima efficienza in termini di spazio e di copertura di pubblico. Ad esempio, collocare lo schermo lungo la parete più grande di una sala rettangolare riduce la copertura di pubblico.

## 2.3 Installazione e configurazione

La sottosezione che segue illustra le fasi necessarie per completare l'installazione di un proiettore RPMX/RPMSP-D120U e RPMSP-D275U come installazione di proiettore indipendente o multiplo.

Per le istruzioni su come installare il proiettore nell'armadietto a cubo TotalVIEW™ 1,3 m o 1,7 m, consultare il *Manuale di Installazione del cubo* fornito separatamente nel kit dell'utente.

### *Fase 1 ➤ Disimballare il proiettore*

Il proiettore è imballato con cura e spedito completamente assemblato nella configurazione ad obiettivo verticale (90 gradi). Quando si riceve il proiettore è importante effettuare le operazioni indicate di seguito per prepararlo per l'installazione:

- Rimuovere il proiettore dalla scatola ed eliminare tutti i materiali da imballaggio che si trovano attorno ai moduli. **Nota:** *nella scatola viene spedita, insieme al proiettore, una staffa sciolta a forma di L, utilizzata per cambiare la configurazione del proiettore. Mettere la staffa da parte per utilizzi futuri.*

- Verificare che tutti i collegamenti dei cavi siano sicuri. Ricollegare i cavi che potrebbero essersi allentati durante la spedizione. Vedere la Figura 2.1.

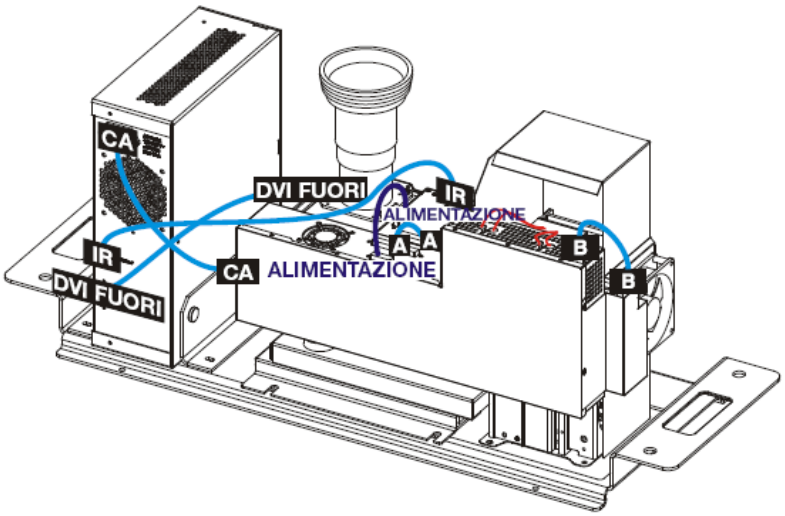



***Figura 2.1. Collegamenti cavi interni***

- ⚠ **Controllare l'impugnatura delle lampade**. L'impugnatura deve rimanere piatta contro la superficie della lampada ad evitare che interferisca con il funzionamento della lampada.

- ⚠ **Rimuovere la vite di fermo situata sul dispositivo meccanico di cambio della lampada**. (Figura 2.2.) Questa vite viene utilizzata soltanto per la spedizione e deve essere rimossa prima di accendere il proiettore. **La mancata rimozione della vite può provocare danni al proiettore**.

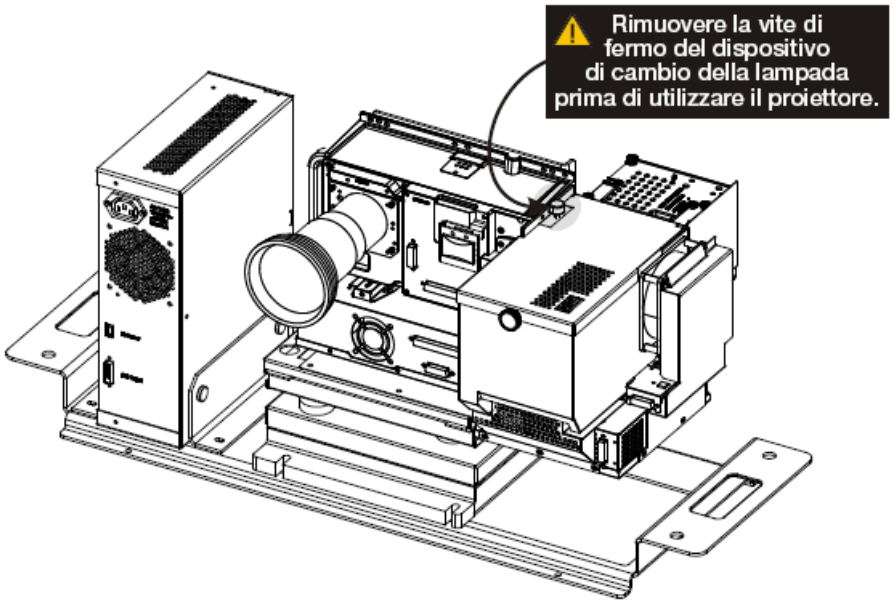



***Figura 2.2. Rimozione della vite di fermo del dispositivo di cambio della lampada***

### *Fase 2 ➤ Modificare la configurazione del proiettore (se necessario)*

Se si intende utilizzare il proiettore per la proiezione ad obiettivo orizzontale è necessario cambiarne la configurazione. Per completare questo cambio di configurazione si devono utilizzare la staffa a forma di L e le viti M6 spedite con il proiettore.

1. Verificare che il proiettore non sia collegato alla CA.

2. Scollegare tutti le connessioni via cavo esistenti tra il motore della luce e il modulo componenti elettronici. Questa operazione deve essere eseguita interamente sul lato del motore della luce.

3. Rimuovere le 6 viti M4 che fissano il modulo motore della luce al dispositivo di regolazione a 6 assi.

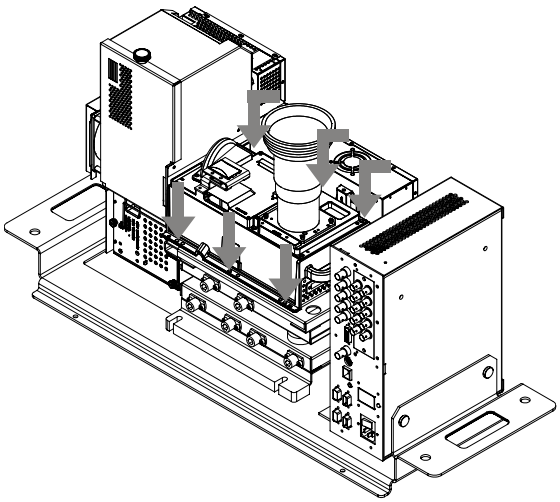


*Figura 2.3. Allentare il motore della luce*

4. Estrarre il motore della luce dal dispositivo di regolazione e tenerlo da parte.

5. Prendere la staffa di configurazione a forma di L ed allinearne l'estremità più corta con i fori di montaggio della base del dispositivo di regolazione, come mostrato nella Figura 2.4. La parte verticale lunga della staffa sarà rivolta dalla stessa parte dei connettori del modulo componenti elettronici.

6. Fissare la staffa alla base del dispositivo di regolazione con le stesse 6 viti M4 utilizzate per fissare il motore della luce.

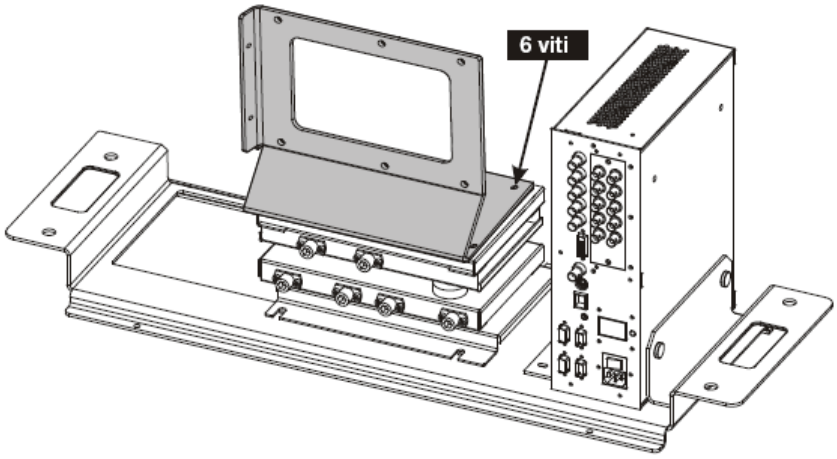



*Figura 2.4. Installare la staffa di configurazione alla base del dispositivo di regolazione*

7. Porre con attenzione il motore della luce nella posizione dell'obiettivo orizzontale, sulla staffa di configurazione e la base del dispositivo di regolazione. Allineare i fori di montaggio tra la staffa di configurazione e il motore della luce e fissare quest'ultimo utilizzando le 6 viti aggiuntive M6 fornite con il proiettore.

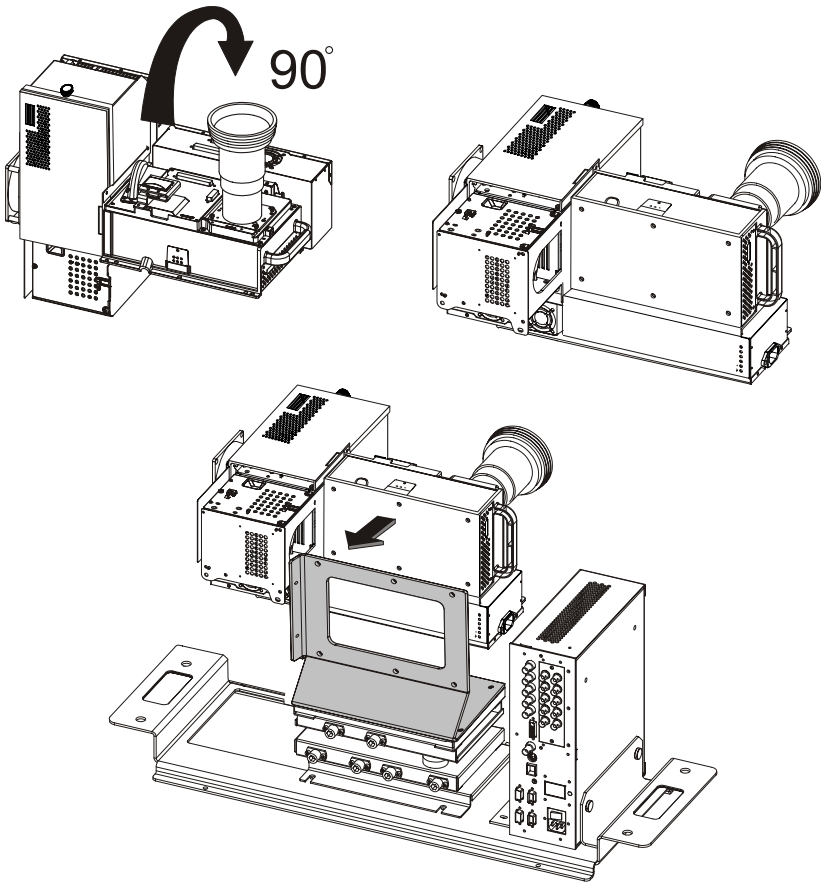



*Figura 2.5. Riposizionare il motore della luce*

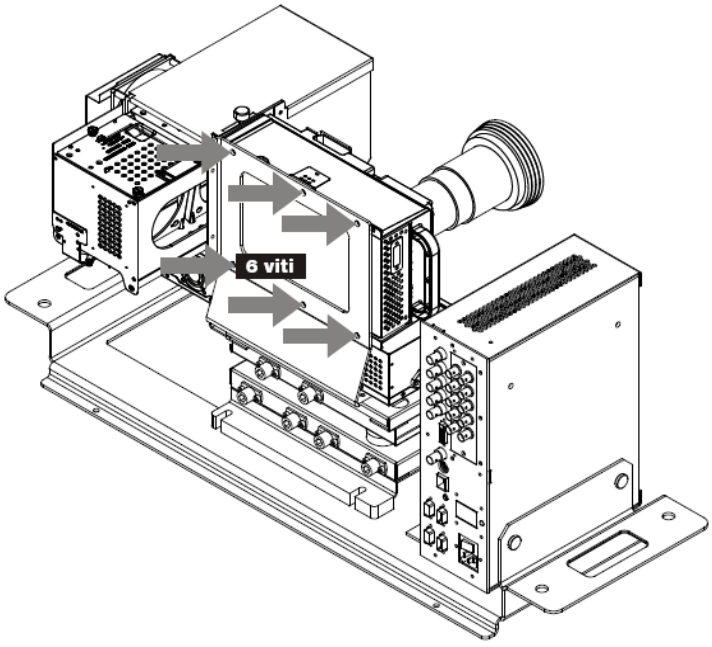



*Figura 2.6. Fissare il motore della luce alla staffa di configurazione*

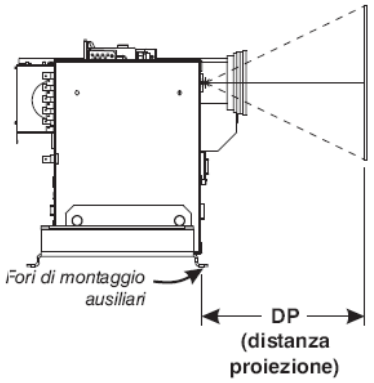
8. Ricollegare i cavi DVI, dell'alimentazione CA e del sensore IR al motore della luce. Vedere per riferimento la Figura 2.1

### *Fase 3 ➤ Calcolare la distanza di proiezione, posizionare e montare il proiettore*

### *Distanza di proiezione*

La distanza di proiezione (conosciuta anche come distanza di lancio) è la distanza misurata dalla superficie anteriore del proiettore allo schermo. Si tratta di un calcolo importante nell'installazione di qualsiasi proiettore, poiché essa determina se vi è spazio sufficiente per installare il proiettore con uno schermo delle dimensioni desiderate e se l'immagine visualizzata sarà delle dimensioni giuste per lo schermo.

Il calcolo della distanza di proiezione per i proiettori RPMX/RPMSP-D120U e RPMSP-D275U è basato sulla configurazione finale del proiettore. Per le configurazioni ad obiettivo orizzontale la distanza di proiezione è misurata dal centro dei fori di montaggio ausiliari della base di appoggio per lo schermo. Per il calcolo, utilizzare la formula appropriata per il modello di proiettore in uso. Vedere la Figura 2.7. che segue.




**Formula per la distanza di proiezione per la configurazione ad obiettivo orizzontale**

**Per XGA (obiettivo tipo 0,82), DP = (0,82 x L) – 18 mm**

**Per SXGA+ (obiettivo tipo 0,85), DP = (0,85 x L) + 22 mm**

*dove L è uguale alla larghezza dello schermo espressa in millimetri*

***Figura 2.7. Formula per la distanza di proiezione per la Configurazione ad obiettivo orizzontale***

Nelle configurazioni ad obiettivo verticale, in cui si utilizza un primo specchio di superficie per abbreviare la distanza tra il proiettore e lo schermo piegando il percorso ottico, la distanza di proiezione risulta un po' più difficile da calcolare, poiché vi sono numerose variabili di cui tener conto.

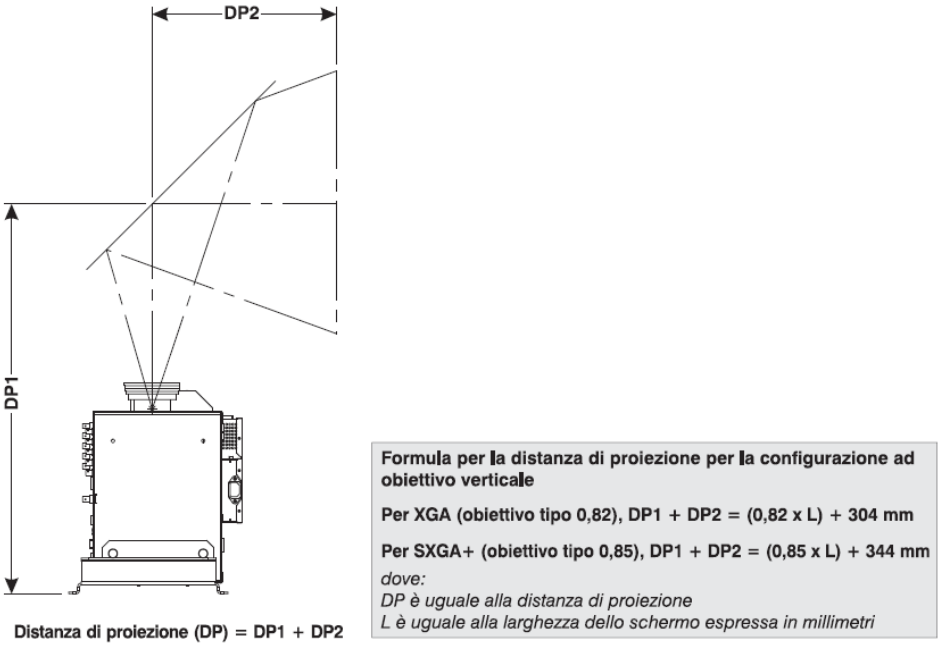

DP2
DP1
Distanza di proiezione (DP) = DP1 + DP2
Formula per la distanza di proiezione per la configurazione ad obiettivo verticale
Per XGA (obiettivo tipo 0,82), DP1 + DP2 = (0,82 x L) + 304 mm
Per SXGA+ (obiettivo tipo 0,85), DP1 + DP2 = (0,85 x L) + 344 mm
dove:
DP è uguale alla distanza di proiezione
L è uguale alla larghezza dello schermo espressa in millimetri

***Figura 2.8. Formula per la distanza di proiezione per la configurazione ad obiettivo verticale***

***Sollevamento e trasporto del proiettore –*** Utilizzare le impugnature della base d'appoggio per trasportare il proiettore per una distanza breve. Per percorsi più lunghi si raccomanda di utilizzare un carrello stabile o di chiedere l'aiuto di un'altra persona.

### *Montaggio*

Consultare i disegni forniti per il modello specifico del proiettore in uso nell'*Appendice D* per la posizione del foro di montaggio ed altre informazioni di carattere tecnico che possono risultare utili per l'installazione.

Quando si monta un proiettore, effettuare le operazioni seguenti:

- ⚠ Montare il proiettore su una superficie piatta e resistente, come un tavolo o un carrello su cui entra bene l'intero proiettore.
- ⚠ Usare tutti e quattro i punti di montaggio per fissare il proiettore alla superficie. Consultare l'*Appendice D*.
- ⚠ Mantenere un'area di spazio vuoto attorno al proiettore, che chiameremo "zona di rispetto", per permettere un'adeguata circolazione dell'aria e spazio libero sufficiente per la connessione dei cavi al pannello degli ingressi. Un'area insufficiente della zona di rispetto può provocare il surriscaldamento del proiettore durante il funzionamento e/o sottoporre a un'indebita sollecitazione i collegamenti alle sorgenti.

## *Fase 4 ➤ Collegare le sorgenti*

Tutti i collegamenti alle sorgenti sono effettuati al pannello degli ingressi del modulo componenti elettronici. Si tratta di un modulo a se stante alla sinistra del motore della luce guardando il proiettore da dietro.

Ciascun ingresso è etichettato chiaramente per una facile identificazione. Utilizzando il o i cavi adatti, collegare la sorgente da utilizzare. Collegare le sorgenti RGB e YPbPr a **INPUT 1** situato nell'angolo superiore destro del pannello degli ingressi. Utilizzare il connettore DVI-I a **INPUT 2** per collegare i segnali di visualizzazione analogici o digitali. Collegare il segnale composite video a **INPUT 3** e il segnale S-video a **INPUT 4**. **NOTA:** *è possibile installare uno dei moduli d'ingresso opzionali disponibili su* **INPUT 5** *per collegamenti aggiuntivi.*

*Consultare la Sezione 2.4, Collegamento sorgenti, per ulteriori dettagli sul collegamento di sorgenti specifiche.*

### *Fase 5 ➤ ACCENDERE il proiettore e selezionare una sorgente*

**⚠ AVVERTENZE ⚠**

**Con questo proiettore è fornito un cavo di alimentazione adatto alla rete del Nord America. Per tutte le altre regioni assicurarsi di utilizzare un cavo di alimentazione, una spina e una presa con messa a terra rispondenti agli standard di classificazione appropriati.**

**Prima di ACCENDERE, accertarsi che sia stata rimossa la vite di fermo del dispositivo di cambio della lampada. La mancata rimozione di questa vite può provocare danni al proiettore e al dispositivo di cambio del gruppo lampada.**

**Non utilizzare un cavo di alimentazione che sia stato danneggiato.**

1. Inserire un cavo di alimentazione omologato nella presa CA del proiettore, che si trova sul modulo componenti elettronici. Inserire quindi l'estremità a tre poli del cavo di alimentazione nella presa CA con messa a terra. **NOTA:** *la presa deve trovarsi vicino all'apparecchiatura e dev'essere facilmente accessibile. Utilizzare solamente il cavo di alimentazione fornito con il proiettore oppure un cavo di alimentazione con classificazione adatta che sia conforme agli standard regionali*. Non utilizzare un cavo di alimentazione o un'alimentazione CA con tensioni differenti da quelle specificate. Vedere la *Sezione 6, Specifiche tecniche,* per i requisiti di alimentazione del proiettore.

2. Premere ⏻ per due secondi per accendere il proiettore. Non appena il proiettore avvia l'inizializzazione, nella finestra di visualizzazione dello stato dei LED, situata vicino al tastierino incorporato, compare uno schema di segmenti. Non immettere alcun comando sul tastierino fino a che non compare "On" (Acceso) sulla finestra di visualizzazione dello stato, altrimenti il comando sarà ignorato.

3. Premere uno dei tasti di immissione sul telecomando per selezionare e visualizzare l'immagine per la sorgente collegata nella Fase 4. **NOTA:** *per maggiori informazioni sui tasti disponibili sul telecomando e sulle relative funzioni, consultare la Sezione 3.*

**NOTA:** *il proiettore osserva un periodo forzato di attesa di 60 secondi dal momento in cui viene spento al momento in cui viene riacceso*.

## *Fase 6 ➤ Regolare l'obiettivo*

### *Per i modelli RPMX-D120U/D275U* (MESSA A FUOCO SOLTANTO)

1) Allentare la leva di regolazione (girare la rotella zigrinata) sul cilindro dell'obiettivo.

2) Spostare la leva di regolazione verso sinistra o verso destra fino ad osservare un miglioramento del fuoco dell'immagine. Vedere la Figura 2.9

3) Una volta ottenuta la messa a fuoco dell'immagine, bloccare la regolazione serrando di nuovo la leva di regolazione fino a stringerla appena.

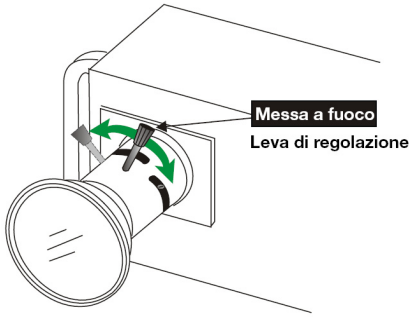



***Figura 2.9. Regolazione obiettivo XGA***

### *Per i modelli RPMSP-D120U/D275U* (MESSA A FUOCO O CURVATURA DI CAMPO)

1) Allentare la leva di regolazione (girare la punta della rotella zigrinata) sul cilindro dell'obiettivo per la regolazione che si desidera modificare. (La leva più vicina al motore della luce regola la messa a fuoco e quella più vicina alla superficie della lente di vetro regola la curvatura di campo).

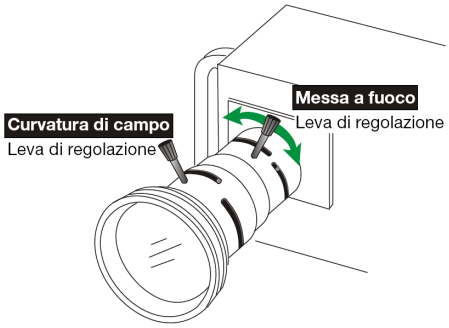



***Figura 2.10. Regolazione obiettivo SXGA***

2) Spostare la leva di regolazione verso sinistra o verso destra fino ad osservare un miglioramento dell'immagine. Se l'immagine richiedere una regolazione sia della messa a fuoco che della curvatura di campo, regolare prima la messa a fuoco. Vedere la Figura 2.10

**3)** Una volta ottenuta l'immagine desiderata, serrare di nuovo la leva di regolazione, stringendola appena.

**⚠ ATTENZIONE**

**Bloccare le regolazioni dell'obiettivo per prevenire inutili ammaccature.**

### *Fase 7 ➤ Regolare la geometria dell'immagine utilizzando il dispositivo di regolazione a 6 assi.*

Il motore della luce è montato su un meccanismo di regolazione a 6 assi dal design esclusivo, che può essere utilizzato durante la configurazione per mettere a punto la geometria di un'immagine visualizzata.
Il meccanismo funziona spostando di gradi diversi il motore della luce attorno agli assi X, Y e Z.

Per i proiettori singoli, regolare il dispositivo di regolazione a 6 assi fino a quando l'immagine proiettata non riempie lo schermo ed appare senza alcuna distorsione geometrica. Se si sta allestendo una parete multi-display, utilizzare il dispositivo di regolazione a 6 assi per far combaciare precisamente l'immagine sugli schermi multipli. Si raccomanda di iniziare la regolazione su un'unità terminale alla fila inferiore della parete e di proseguire per tutta la fila per poi spostarsi alle file superiori fino alla completa regolazione di tutte le unità.
Per regolare il dispositivo di regolazione a 6 assi:

1. Centrare l'immagine sullo schermo, regolando la posizione verticale e/o orizzontale.
2. Zoomare indietro l'immagine (renderla più piccola) fino a farla rientrare nei bordi dello schermo.
3. Correggere la distorsione trapezoidale e regolare l'inclinazione.
4. Zoomare avanti l'immagine (renderla più grande) per riempire lo schermo.
5. Ripetere tutte le regolazioni necessarie fino alla visualizzazione corretta dell'immagine.

**SUGGERIMENTI**: **1)** Nell'effettuare le regolazioni, girare la/e manopola/e di regolazione da ¼ a ½ giro. Ciò consente di controllare la regolazione e di tornare alla posizione precedente in tempi relativi rapidi. **2)** La vite di regolazione n° 4 controlla la modalità per le viti n° 3 e n° 6. Regolare questa vite sempre per prima fino al raggiungimento della posizione corretta, quindi regolare l'altra. Questa vite di regolazione ha due posizioni, COMPLETAMENTE DENTRO e COMPLETAMENTE FUORI, che corrispondono al raggiungimento della massima escursione possibile della vite nella direzione oraria e in quella antioraria. **3)** Non regolare le viti in modo forzato. Quando si comincia ad avvertire una leggera resistenza è il momento di FERMARE la regolazione, perché tale resistenza indica che è stato raggiunto il limite dell'escursione di regolazione. Per conoscere l'escursione di regolazione della vite dalla posizione nominale impostata in fabbrica, consultare la ***Sezione 8 - Specifiche***.

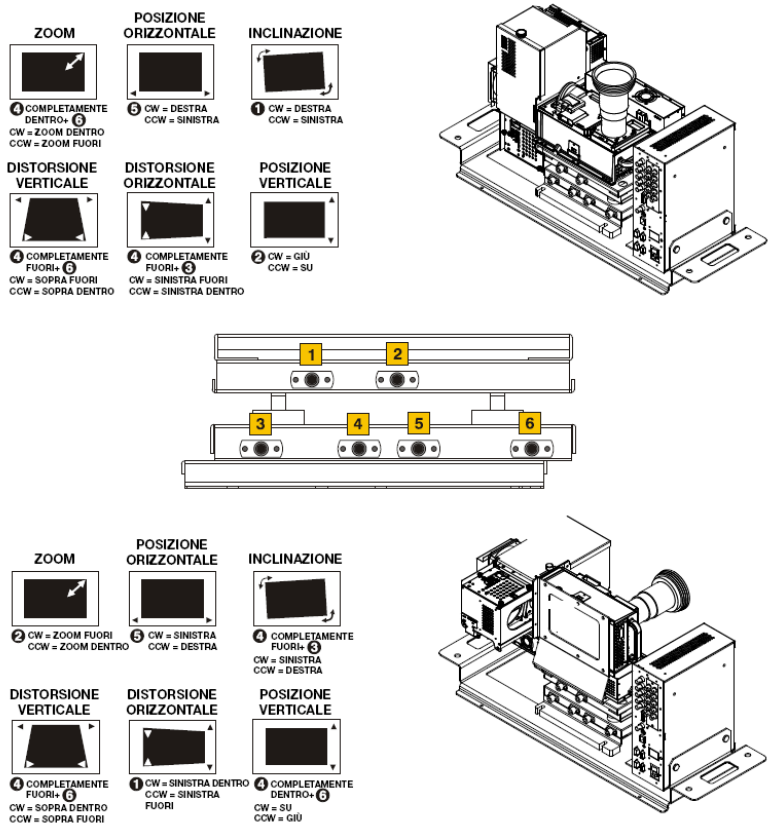



***Figura 2.11. Regolazioni a 6 assi***

### *Fase 8 ➤ Regolare il software per ottimizzare l'immagine.*

Utilizzare quanto segue come guida per la regolazione ottimale del proiettore tramite varie impostazioni di software per la prima volta.

**NOTE: 1)** *Consultare la Sezione 3 per informazioni dettagliate sull'accesso e la regolazione delle impostazioni individuali.* **2)** *Se non altrimenti indicato, le istruzioni si applicano a tutti i modelli di proiettore nelle configurazioni come proiettore indipendente o multi-proiettore.*

1. Visualizzare un segnale esterno.
2. Selezionare una modalità operativa per la lampada. Eseguire tutte le configurazioni previste per la modalità selezionata.
3. Assegnare il numero o i numeri ID del proiettore.
4. Selezionare **Image Orientation** (Orientamento dell'immagine) nel menu ***Configuration*** (Configurazione) e modificare l'orientamento dell'immagine visualizzata per adattarlo all'installazione. Ad esempio, per gli schermi a retroproiezione, selezionare "rear" (retro) per visualizzare l'immagine correttamente.
5. Modificare le opzioni nel ***Menu Preference*** (*Menu Preferenze*) per selezionare le preferenze di visualizzazione. Ad esempio, selezionare **Language** (Lingua) per cambiare la lingua in cui viene visualizzato il menu in una delle cinque lingue disponibili.

6. Attivare **Broadcast Key** (Tasto Broadcast) nel menu ***Communications*** (Comunicazioni): ciò consente all'utente di comunicare con i proiettori passando da uno all'altro.
7. Selezionare **Auto Setup** (Configurazione automatica) per dare al proiettore la possibilità di stabilire le migliori configurazioni possibili per il segnale in ingresso prescelto.
8. Verificare che il **Processing Mode** (Modalità Elaborazione) in ***Image Settings*** (Impostazioni immagine) sia corretto per la sorgente selezionata.
9. Modificare **Resize Presets** (Ridimensiona predefinito) se si desidera che l'immagine venga visualizzata in una risoluzione diversa da quella nativa.
10. Regolare **Pixel Phase** (Fase pixel) e **Pixel Tracking** (Tracking dei pixel) dal menu ***Size and Position*** (Dimensioni e posizione) per eliminare qualsiasi distorsione dall'immagine visualizzata.
11. Regolare **H-Position** (Posizione orizzontale) e **V-Position** (Posizione verticale) dal menu ***Size and Position*** per centrare nuovamente l'immagine sullo schermo.
12. Regolare **Size** (Dimensioni) nel menu ***Size and Position*** (Dimensioni e posizione) fino a che l'immagine non raggiunge la larghezza desiderata, quindi regolare **Vertical Stretch** (allungamento verticale). Il regolamento di un'opzione può incidere sull'altra, quindi può essere necessario ripetere la regolazione. Regolare di nuovo H-Position e V-Position, se necessario, per centrare l'immagine.
13. Regolare **Color Wheel Delay** (Ritardo ruota colori).
14. Eseguire la configurazione della **Color Temperature** (Temperatura cromatica).
15. Regolare **blacklevels** (livelli del nero) e **input levels** (livelli di input).
16. Regolare **lamp power** (potenza della lampada) perché corrisponda alla luminosità della lampada dei proiettori adiacenti, se necessario.
17. Regolare le componenti primarie del colore, l'uniformità della luminosità e la sfumatura dei margini usando la procedura descritta dettagliatamente nella *Sezione 3 Corrispondenza dei colori in proiettori multipli*.

## 2.4 Collegamento sorgenti

Le sorgenti vengono collegate al *pannello degli ingressi* nella parte posteriore del proiettore.

L'angolo in alto a destra (**INPUT 1**) in genere accetta un *segnale RGB* da una sorgente RGB analogica esterna; esso può inoltre essere utilizzato per segnali YPbPr o sorgenti video aggiuntive. Il connettore DVI-I a **INPUT 2** accetta segnali di visualizzazione analogici o digitali da un computer. Collegare un segnale *Composite Video* analogico a **INPUT 3**, o un segnale *S-Video* a **INPUT 4**, proveniente da apparecchi quali videoregistratori, lettori di dischi laser o lettori DVD.

Christie offre moduli di ingresso opzionali che possono essere installati nel proiettore a **INPUT 5** per collegare altre sorgenti.

**NOTE: 1)** *Vedere la* ***Sezione 6 Specifiche*** *per informazioni dettagliate relative agli ingressi compatibili.* **2)** *Utilizzare solo cavi schermati di elevata qualità per tutti i collegamenti.*

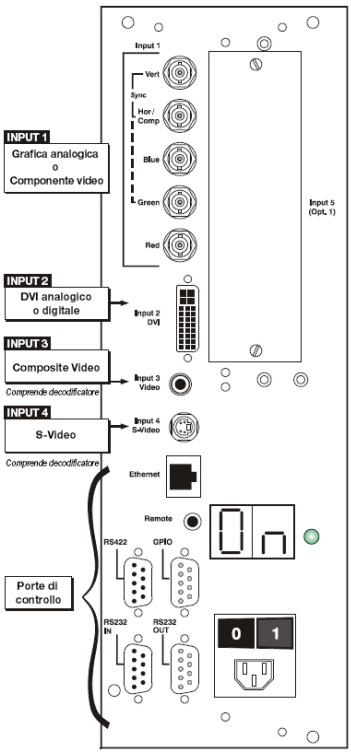



***Figura 2.12. Pannello degli ingressi***

### *Segnali RGB (5 BNC)* ➤

**INPUT 1** consiste di 5 BNC (connettori) per la connessione a varie sorgenti. La connessione avviene tipicamente ad una sorgente RGB quale un PC, Mac, Sun, SGI e altri. Il proiettore supporta più tipi di sincronizzazione con i segnali RGB: sincronizzazione su verde, sincronizzazione composita e sincronizzazioni H e V separate.

Collegare prima l'ingresso o gli ingressi BNC **SYNC**. Collegare quindi le uscite delle sorgenti rosso, verde e blu ai connettori BNC **RED**, **GREEN** e **BLUE** sul pannello **INPUT 1**. Se la sorgente utilizza la sincronizzazione su verde, sono richiesti solo i collegamenti rosso, verde e blu. Se la sorgente fornisce un'uscita con sincronizzazione composita, collegarla all'ingresso **SYNC** con etichetta **HOR/COMP**. Se la sorgente fornisce uscite di sincronizzazione orizzontale e verticale separate, collegare la sincronizzazione orizzontale all'ingresso **SYNC** con etichetta **HOR/COMP**, quindi collegare la sincronizzazione verticale all'ingresso **SYNC** con etichetta **VERT**. Vedere la Figura 2.13.

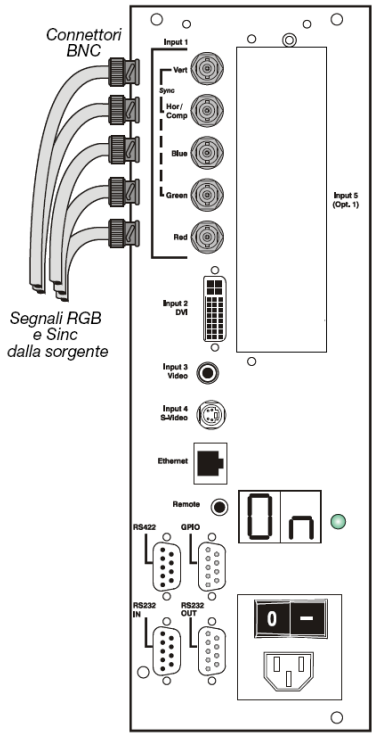



***Figura 2.13. Collegamento di RGB***

**NOTA:** *a seconda della sorgente, potrebbe essere necessario un cavo adattatore personalizzato con connettori BNC all'estremità del proiettore e un tipo di connettore diverso all'altra estremità (ad esempio un connettore "D" a 15 pin per alcune sorgenti da computer). Rivolgersi al rivenditore per ulteriori informazioni.*

**NOTE: 1)** *Se per qualche motivo il proiettore non riesce a riconoscere un segnale come segnale RGB, specificare l'opzione* ***Color Space*** *(Spazio cromatico) nel menu* ***Image Settings*** *(Impostazioni immagine). Vedere la Sezione* ***3.7, Regolazione dell'immagine****.* **2)** *Per collegare segnali YPbPr (ad esempio da DVD o sorgenti HDTV analogiche) a* ***INPUT 1****, utilizzare i connettori BNC rosso, verde e blu come descritto in* ***Segnali YPbPr*** *(sotto).* **3)** *Utilizzare il cavo di computer fornito per collegare alcuni dispositivi al connettore DVI-I a Input 2.*

***Segnali YPbPr*** ➤ Collegare un segnale YPbPr (*componente video*) a **INPUT 1** o **INPUT 2** come mostrato nella Figura 2.14.

**NOTE: 1)** *Se per qualche motivo il proiettore non riesce a riconoscere un segnale YPbPr, specificare l'opzione* ***Color Space*** *(Spazio cromatico) nel menu* ***Image Settings*** *(Impostazioni immagine). Vedere la Sezione* ***3.7, Regolazione dell'immagine*** **2)** *Non collegare segnali componenti digitali (definiti YCbCr) a* ***INPUT 1****. Installare per questo un modulo opzionale appropriato in* ***INPUT 5****.*

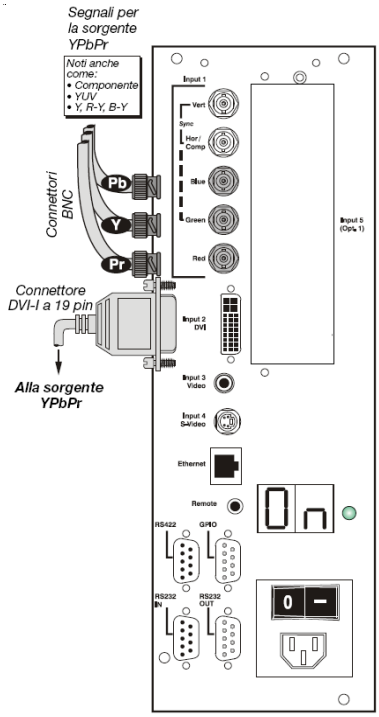



***Figura 2.14. Collegamento di YPbPr***

### *Composite e S-Video* ➤

**INPUT 3** e **INPUT 4** consentono il collegamento simultaneo di una sorgente Composite Video (**INPUT 3**) e S-Video (**INPUT 4**). Vedere la Figura 2.15.

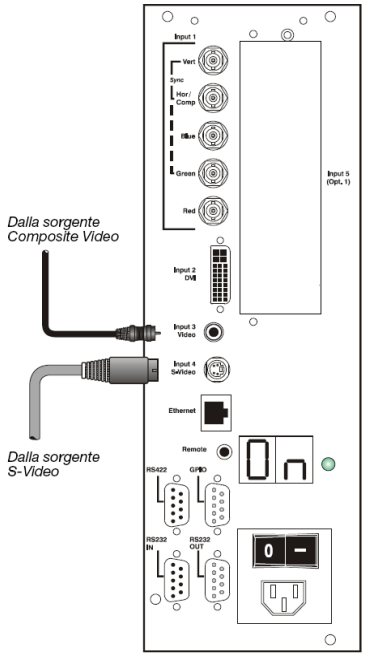



***Figura 2.15. Collegamento Composite/S-video***

### *Video digitale DVI* ➤

Utilizzare il connettore DVI-I a **INPUT 2** per collegare dispositivi video digitali o analogici al proiettore. Utilizzare un cavo con connettori DVI-I in entrambe le estremità per collegare dispositivi che trasmettono segnali video digitali e analogici, ad esempio lettori DVD di alta qualità, ricevitori satellitari e TV via cavo digitali.

**NOTE: 1)** *Per garantire una vera uscita digitale dai dispositivi che trasmettono segnali digitali, effettuare il collegamento con il connettore DVI-I.* **2)** *Il connettore DVI è conforme ad HDCP.* **3**) *Il loop DVI non è disponibile se non è stato installato il* ***modulo di ingresso DVI*** *opzionale in* **INPUT 5**.

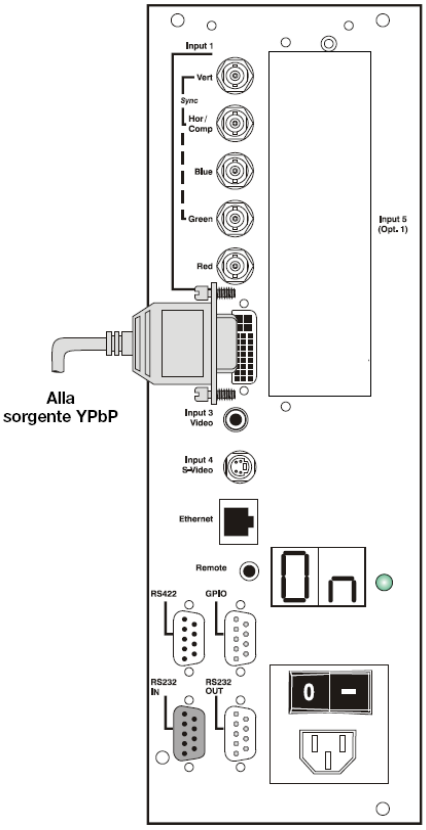



***Figura 2.16. Collegamento dispositivi video analogici o digitali***

***Extra Video*** ➤ Se si desidera utilizzare una sorgente di video extra oltre alla/e sorgente/i video collegata/e a input 3 o input 4, collegare una sorgente Composite o una sorgente S-Video a input 1 come mostrato.

**NOTE: 1)** *Non collegare simultaneamente sorgenti composite e s-video a* ***INPUT 1****.* **2)** *È possibile passare da una sorgente video all'altra collegate a* ***INPUT 1*** *e* ***INPUT 3*** *o* ***INPUT 4****.*

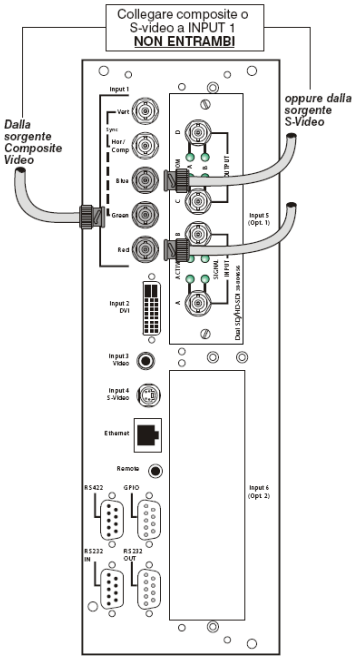



***Figura 2.17. Collegamento video extra***

***Ingressi opzionali*** ➤ I moduli d'ingresso opzionali consentono di aumentare il numero totale di ingressi e/o di gestire tipi di segnale differenti, analogici o digitali. Eseguire l'installazione nell'area etichettata **INPUT 5.** Le opzioni comprendono:

- Modulo di ingresso RGB 500
- Modulo di ingresso RGB 400 Active Loop-Through
- Modulo di ingresso RGB 400 Buffered Amplifier
- Modulo di ingresso analogico PC250
- Modulo di ingresso digitale seriale
- Modulo di ingresso DVI
- Modulo Dual SD/HD-SDI

**NOTA:** *vedere l'****Appendice F, Moduli d'ingresso opzionali,*** *per una breve descrizione di ciascuna interfaccia.*

## 2.5 Collegamento di comunicazioni

Come alternativa al tastierino o al telecomando del proiettore, si potrebbe desiderare di comunicare con il proiettore usando un PC o un altro sistema di comando. Un dispositivo del genere invia i comandi e riceve il feedback tramite collegamenti seriali (RS232 e RS422), comunicazioni Ethernet o GPIO al proiettore, come descritto di seguito.

***Telecomando*** ➤ Puntare il telecomando IR del proiettore verso lo schermo o verso il sensore IR del proiettore, a seconda delle preferenze. In alternativa, collegare una versione a filo (legata) del telecomando al connettore RCA etichettato **REMOTE** (telecomando) sul pannello degli ingressi del proiettore. Notare che la risposta ad un tastierino a filo deve essere attivata anche nel menu *Communications* (Comunicazioni); per ulteriori informazioni vedere la Sezione *3.6, Regolazione dei parametri di sistema e controlli avanzati***.**

## Collegamento di porte seriali ➤

Vi sono due tipi di porte seriali disponibili sul proiettore: RS232 e RS422. È possibile collegare un dispositivo con un'interfaccia seriale, come ad esempio un computer, a uno di tali connettori (non entrambi) e controllare il proiettore remotamente immettendo specifici comandi di comunicazione seriale.

### Collegamento RS-232

I due connettori DIN a 9 pin etichettati RS232 IN e RS232 OUT sul pannello degli ingressi sono riservati alla comunicazione seriale. Utilizzando i cavi per comunicazione seriale appropriati *(vedere l'Appendice C)*, collegare la sorgente di controllo, quale ad esempio un personal computer, al connettore RS232 IN. Impostare quindi la velocità in baud perché corrisponda a quella del computer. Consultare la *Sezione 3* per informazioni dettagliate su come cambiare la velocità in baud del proiettore.

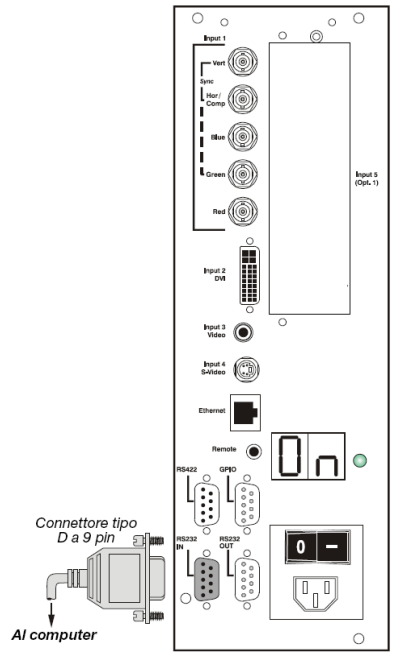



*Figura 2.18. Collegamento RS-232*

### *Collegamento RS-422*

Se si desidera controllare il proiettore con un computer e/o un altro dispositivo di controllo con capacità RS-422, collegare un cavo per comunicazione seriale RS-422 tra il computer e la porta RS-422 del proiettore. La comunicazione RS-422 è più adatta alla comunicazione seriale su lunga distanza della comunicazione RS-232.

Utilizzare la porta RS-422 soltanto se il dispositivo in uso ha una capacità RS-422; prima di effettuare il collegamento consultare sempre la documentazione fornita con l'apparecchiatura. La connessione alla porta RS-422 con apparecchiature incompatibili può danneggiare il proiettore.

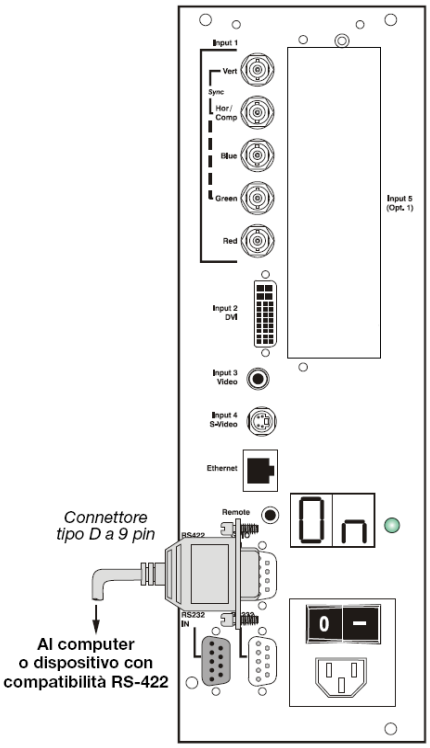



***Figura 2.19. Collegamento RS-422***

### *Comunicazioni Ethernet* ➤

Per aggiungere il proiettore a una rete Ethernet esistente con altri apparecchi, quali sistemi di comando e altri proiettori, collegare un cavo Ethernet standard CAT5 tra il sistema di comando Ethernet (o hub) e la porta Ethernet nella parte laterale del proiettore.

Al collegamento a una rete Ethernet, l'indirizzo IP del proiettore predefinito in fabbrica (0.0.0.0.0) consente di abilitare automaticamente la funzione DHCP (se disponibile sulla rete) per assegnare un nuovo indirizzo IP valido e univoco per quella rete. In alternativa, se sulla rete non è disponibile la funzione DHCP (o se per il proiettore si preferisce o è necessario un indirizzo IP statico specifico), è possibile impostare l'indirizzo nel menu *Ethernet Settings* (Impostazioni Ethernet) o tramite un comando seriale ASCII.

Indipendentemente dalla modalità di assegnazione, un proiettore che dispone di un indirizzo valido e univoco risponde ai comandi inviati a tale indirizzo. Per determinare l'attuale indirizzo IP del proiettore, utilizzare i menu *Status* (Stato) o *Communications* (Comunicazioni).

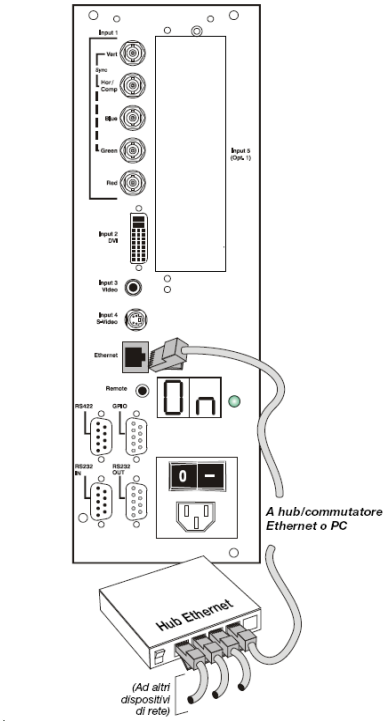



***Figura 2.20. Comunicazioni Ethernet***

Consultare la *Sezione 3* per ulteriori informazioni su come impostare e utilizzare un proiettore collegato via Ethernet.

### *Collegamento di proiettori multipli*

➤ **RETE RS-232:** se si desidera collegare proiettori multipli in una rete con comunicazione seriale, collegare la sorgente di controllo al connettore RS232 IN del primo proiettore presente nella rete. Prendere quindi un altro cavo per comunicazione seriale e collegarne un'estremità al connettore RS232 OUT e l'altra al connettore RS232 IN del proiettore successivo. Continuare questo modello di collegamento con tutti i proiettori della rete. L'ultimo proiettore della rete avrà soltanto un collegamento al connettore RS232 IN. Vedere Figura 2.21.

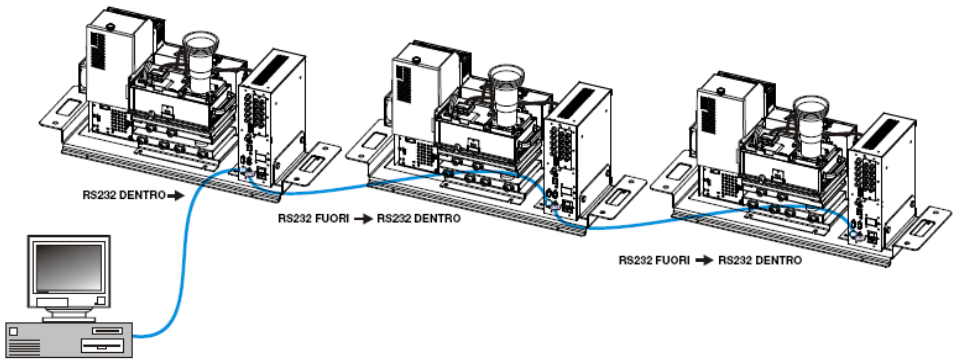



***Figura 2.21. Comunicazione tramite RS-232***

**RETE MISTA**: per controllare proiettori multipli con un computer/controller dotato di un'interfaccia RS422, è necessario prima di tutto impostarli tutti alla stessa velocità in baud del controller RS422 in uso.

**NOTA:** *questa combinazione di RS422 e RS232 deve essere attivata nel menu Communications (Comunicazioni). Impostare l'opzione "Network Routing" (Routing di rete) su "RS232 and RS422 Joined" (RS232 e RS422 in combinazione). Vedere la* ***Sezione 3*** *per informazioni dettagliate.*

Concatenare quindi i proiettori collegando una porta **RS232** del primo proiettore (già collegata al computer/controller tramite la porta **RS422**) ad una porta **RS232** sul proiettore successivo nella catena. Continuare a collegare in questo modo i proiettori fino a raggiungere l'ultimo proiettore della catena, in modo che soltanto l'ultimo proiettore rimane con una porta **RS232** non utilizzata. Vedere la Figura 2.22.

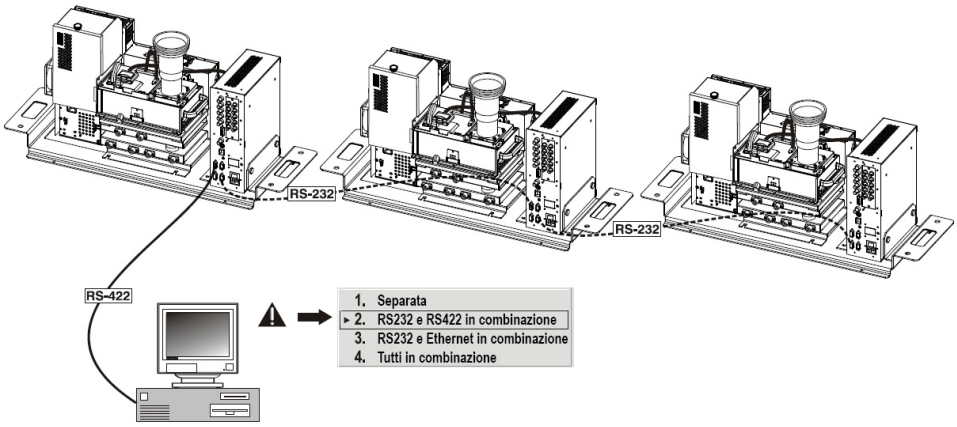



***Figura 2.22. Comunicazione tramite una rete mist***

Notare che è necessario impostare i parametri di connessione quali la velocità in baud perché corrispondano al dispositivo di controllo particolare ***prima*** del collegamento a rete; consultare la documentazione che accompagna il dispositivo di controllo in uso per determinare la velocità in baud appropriata. Vedere la Sezione ***3.6, Regolazione dei parametri di sistema e controlli avanzati*** , per una guida su come cambiare la velocità in baud. Inoltre, impostare il Routing di rete su "RS232 and RS422 Joined" (RS232 e RS422 in combinazione) se si desidera raggiungere tutti i proiettori.

**NOTE: 1)** *Al fine di evitare danni, collegare soltanto cavi per comunicazione seriale adeguatamente cablati. Vedere l'****Appendice C*** *per informazioni dettagliate.* **2)** *Si raccomanda di non superare la lunghezza di 7,5 metri per ogni cavo di comunicazione RS232. Utilizzare cavi di alta qualità.*

**CONFIGURAZIONE RETE ETHERNET** : per aggiungere uno o più proiettori ad una rete Ethernet, utilizzare un cavi standard CAT5 per collegare la porta Ethernet di ciascun proiettore ad un hub appartenente alla rete. Un controller o un PC deve anche essere collegato all'hub. Vedere la Figura 2.23.

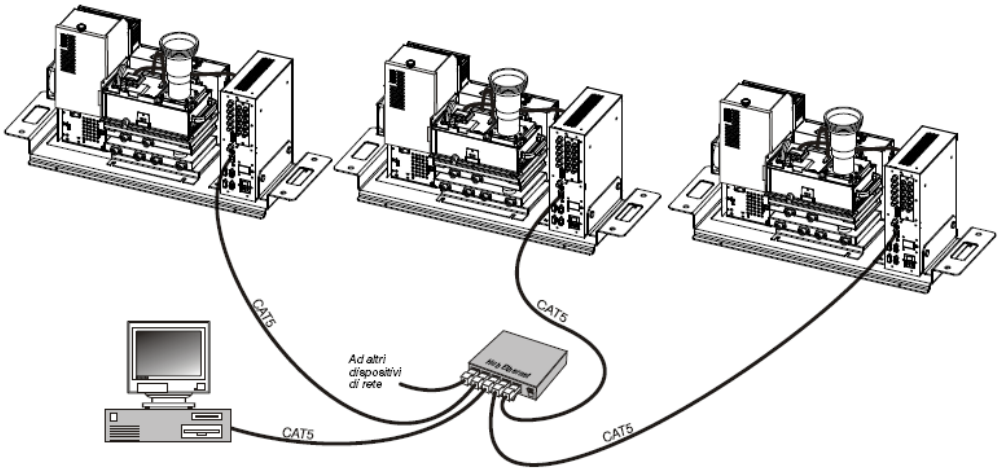



***Figura 2.23. Rete Ethernet***

**IMPOSTAZIONE DELL'INDIRIZZO IP DEL PROIETTORE**: a seguito del collegamento alla maggior parte delle reti Ethernet, l'indirizzo IP del proiettore predefinito in fabbrica 0.0.0.0 attiva la funzione del server di rete DHCP (Dynamic Host

Configuration Protocol) per l'assegnazione automatica di un indirizzo IP che è valido e univoco per l'utilizzo su quella rete. A seconda della rete, tale indirizzo IP assegnato dal DHCP rimane di solito stabile per una sessione singola, ma può cambiare con accensioni e login successivi. Su alcune reti l'indirizzo rimane stabile da una sessione all'altra. In tutti i casi l'indirizzo IP e la porta del proiettore sono visualizzabili nel menu *Status* oltre che nel sottomenu *Ethernet Settings* (Impostazioni Ethernet).

Notare che se l'indirizzo IP di un proiettore è *diverso* in qualsiasi modo da 0.0.0.0 (visualizzato come 000.000.000.000 nel menu *Ethernet Settings*) al collegamento con una rete Ethernet, o se il DHCP non è disponibile sulla rete, la funzione automatica del server DHCP per la fornitura al proiettore di un indirizzo IP valido e univoco è disattivata. È necessario invece definire nella memoria del proiettore un indirizzo IP specifico e statico: immettere il nuovo indirizzo nel sottomenu *Ethernet Settings* (Impostazioni Ethernet), oppure inviarlo al proiettore tramite un comando seriale. L'indirizzo IP sarà in funzione fino a quando non verrà cambiato di nuovo, oppure fino a quando la casella di controllo DHCP viene riattivata per l'uso con un server DHCP sulla rete.

**MODIFICA DEL N° DELLA PORTA:** su alcune reti Ethernet potrebbe essere necessario cambiare le restrizioni relative ai firewall dal valore predefinito (3002). In tal caso, immettere il nuovo numero di porta nel menu *Ethernet Settings* (Impostazioni Ethernet), oppure includere il nuovo n° di porta in un comando seriale XIP inviato al proiettore. Si raccomanda vivamente di non utilizzare un n° di porta inferiore a 1000, poiché queste porte sono di solito riservate ad applicazioni IP comuni ed utilizzate dalle stesse.

**MASCHERA DI SOTTORETE E GATEWAY PREDEFINITO:** la maschera di sottorete e il Gateway predefinito sono assegnati automaticamente quando viene attivato il DHCP. Se si utilizza un indirizzo IP statico, esso deve essere assegnato prima della maschera di sottorete. Il Gateway predefinito è un dispositivo di indirizzamento opzionale utilizzato per inviare e ricevere dati al di fuori della sottorete.

**IMPOSTAZIONI INTERFACCIA ArtNet:** consultare la ***Sezione 3.6, Regolazione dei parametri di sistema e controlli avanzati, Configurazione del sistema – Comunicazioni*** per ulteriori informazioni sulle impostazioni ArtNet.

***Separazione delle reti*** ➤

Per impostazione predefinita, le comunicazioni che hanno origine da un tipo di controller seriale - RS232 rispetto a RS422 rispetto a Ethernet - rimangono sul percorso di rete corrispondente. Un'impostazione "separata" indica questa separazione per il "Network Routing" (Routing di rete) nel menu *Communications* (Comunicazioni). Se si sta utilizzando un controller RS422, ad esempio, esso comunicherà soltanto con il proiettore al quale è collegato, a meno che questa impostazione non venga cambiata a "RS232 and RS422 Joined" (RS232 e RS422 in combinazione) o ad "All Joined" (Tutti in combinazione).

***Comunicazione a tutte le porte*** ➤

Per inoltrare tutti i messaggi a tutte le porte - RS232, RS422 ed Ethernet - impostare l'opzione "Network Routing" (Routing di rete) nel menu *Communications* (Comunicazioni) per ciascun proiettore su "All Joined" (Tutti in combinazione). Questa configurazione è utile se si sta utilizzando un controller non-RS232 con il collegamento RS232 disponibile tra questi proiettori. Ad

esempio, si potrebbe voler utilizzare sia un controller compatibile con RS422 che un PC collegato con Ethernet per lavorare con una rete di proiettori collegati per mezzo delle loro porte RS232 di ingresso e di uscita.

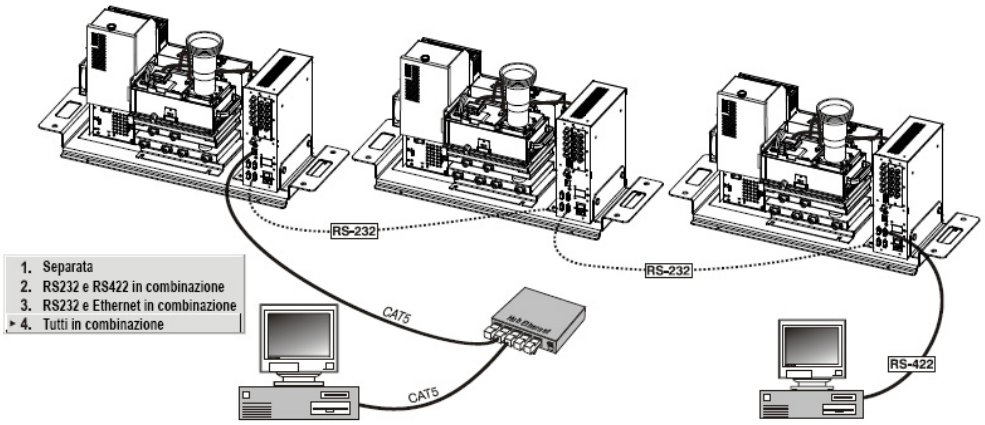



***Figura 2.24. Tutti in combinazione***

Per isolare soltanto le comunicazioni RS422, selezionare “RS232 and Ethernet Joined” (RS232 e Ethernet in combinazione). Nella Figura 2.24, soltanto il proiettore n° 3 risponderà al controller RS422. Per isolare soltanto le comunicazioni Ethernet, selezionare “RS232 and RS422 Joined” (RS232 e RS422 in combinazione): soltanto il proiettore n° 1 risponderà via Ethernet.

***Integrazione del sistema -➢ Connettore GPIO***

Il connettore GPIO sul pannello degli ingressi può essere utilizzato per fornire un metodo per interfacciare un’ampia gamma di dispositivi esterni di ingresso e di uscita al proiettore.

*Consultare l’**Appendice E: System Integration** (Integrazione del sistema) per i dettagli completi sulla configurazione dei pin e su come programmare i vari pin sul connettore.*

## 2.6 Collegamento dell’alimentazione

**⚠ AVVERTENZE ⚠**

**Non eseguire operazioni se l’alimentazione e il cavo CA utilizzano tensioni differenti da quelle specificate.**

**Con questo proiettore è fornito un cavo di alimentazione adatto alla rete del Nord America. Per tutte le altre regioni assicurarsi di utilizzare un cavo di alimentazione, una spina e una presa con messa a terra rispondenti agli standard di classificazione appropriati.**

**Non utilizzare un cavo di alimentazione danneggiato.**

***Quando si collega il proiettore alla CA:*** collegare un cavo di alimentazione di classificazione adeguata alla presa CA situata sul modulo componenti elettronici e l’estremità a tre poli nella presa CA con messa a terra. *Nota: la presa deve trovarsi vicino all’apparecchiatura e dev’essere facilmente accessibile. Utilizzare solamente il cavo di alimentazione fornito con il proiettore oppure un*

*cavo di alimentazione con classificazione adatta che sia conforme agli standard regionali.* La tensione di ingresso al proiettore deve essere tra 100 e 240 V CA.

***Quando si scollega il proiettore dalla CA:*** spegnere il proiettore e attendere che i ventilatori interni di raffreddamento si fermino prima di portare su SPENTO l'interruttore dell'alimentazione principale sul modulo componenti elettronici. Ciò concede alle lampade un periodo sufficiente per raffreddarsi. A quel punto, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa a parete.

Consultare la *Sezione 6, Specifiche tecniche* per i dettagli completi su tutti i requisiti di alimentazione per il proiettore.

**⚠ AVVERTENZE ⚠**

**Attendere che i ventilatori di raffreddamento si siano fermati prima di portare l'interruttore dell'alimentazione principale su SPENTO e scollegare il proiettore.**

Sezione 3

# Informazioni e codici di errore sul telecomando

## 3.1 Uso del telecomando

**⚠ Dal diodo laser del telecomando viene emessa una radiazione laser. Non guardare direttamente nel raggio del telecomando.**

### *Tastierino del telecomando*

➤ Il telecomando IR controlla il proiettore per mezzo di comunicazioni wireless da un trasmettitore a raggi infrarossi (IR) a batteria. Utilizzare il telecomando IR nello stesso modo in cui si utilizza un telecomando per televisore o videoregistratore. Nel premere i pulsanti, dirigere il telecomando verso lo schermo o verso la parte anteriore del proiettore. Il sensore IR sul proiettore rileverà i segnali e inoltrerà i comandi per l'elaborazione interna. Vedere la Figura 3.1.

*Vedere* ..... Figura 3.1.

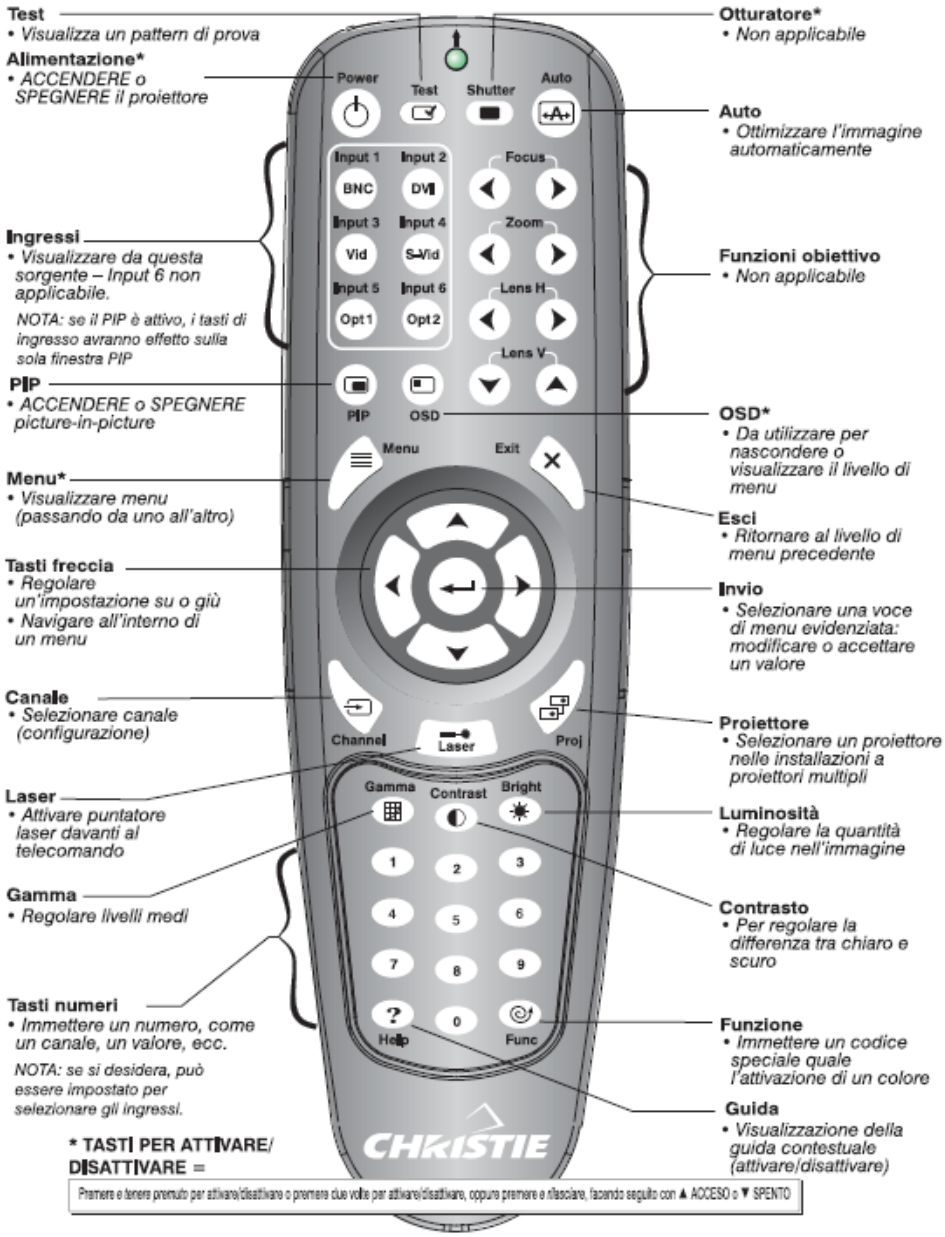



***Figura 3.1. Telecomando***

### *Telecomando a filo*

➤ È possibile convertire il telecomando IR in un telecomando a filo utilizzando il cavo fornito con il proiettore. Collegare un'estremità del cavo al telecomando e l'altra al mini connettore stereo sul pannello degli ingressi etichettato **REMOTE** (telecomando).

Si raccomanda l'uso del telecomando a filo quando:

- le condizioni di luce non sono adeguate ad una corretta trasmissione IR.

**NOTA:** *lasciare le batterie nel telecomando a filo per far funzionare il tasto laser ( ).*

***Guida all'uso dei tasti*** ➤ Quando si usa il telecomando, tenere presenti le linee guida indicate di seguito:

- Premere i tasti uno alla volta: non vi sono combinazioni di tasti da utilizzare.
- Notare che i tasti di accensione e OSD sono tasti "press-and-hold", che non funzionano se premuti come si fa di solito, premendo e rilasciando rapidamente.
- Mantenere premuti i tasti freccia per la regolazione o il movimento continuo in una direzione. Nelle reti seriali, effettuare una breve pausa tra le regolazioni per esser certi che i proiettori più distanti abbiano "seguito" i comandi.
- Se si preme un tasto nel momento in cui il proiettore sta ancora rispondendo ad un comando precedente, come ad esempio all'accensione, il comando dato premendo il secondo tasto può non essere recepito.

***Comandi sul tastierino*** ➤ Qui di seguito si descrivono i comandi specifici del telecomando:

### *Alimentazione ACCESO/SPENTO*

Premere per due secondi per accendere o spegnere il proiettore con una sola pressione del tasto. Altrimenti, premere e rilasciare seguito immediatamente da (acceso) o (spento) per assicurare l'azione desiderata corretta (utile se non si è certi dello stato presente). Oppure ancora, premere per passare dall'uno all'altro degli stati acceso/spento.

**NOTA: 1)** *Dopo aver spento, il ventilatore di raffreddamento della lampada rimane in funzione per circa 1 minuto per raffreddare la lampada.* **2)** *È bene evitare di riaccendere il proiettore prima di qualche minuto di inattività. Le riaccensioni a caldo della lampada possono ridurne la durata.* **3)** *Il proiettore osserva un periodo forzato di attesa di 60 secondi dal momento in cui viene spento al momento in cui viene riacceso per consentire il raffreddamento della lampada. Durante tale periodo di attesa sarà visibile lo scorrimento di barre verticali sulla finestra di visualizzazione dello stato.*

### *Test*

Premere per spostarsi in avanti attraverso tutti i pattern di prova interni e quindi fino all'ingresso attuale. Se si preme e quindi si alterna l'uso dei tasti e , si passa attraverso gli schemi di prova in una direzione o nell'altra, ma non attraverso l'ingresso.

### *Automatico*

Premere per avviare un processo automatico in cui il proiettore ottimizza i parametri critici di visualizzazione quali dimensioni, posizione, tracking dei pixel, ecc., per la sorgente attuale. Questi parametri sono elencati nella Tabella 3.1. È possibile risparmiare tempo per il perfezionamento della visualizzazione tramite *Auto Setup* (Configurazione automatica), e rimane ugualmente possibile modificare le regolazioni come si desidera.

*Tabella 3.1. Configurazione automatica*

| Che cosa fa una "Configurazione automatica" | |
|---|---|
| ***OTTIMIZZA:*** | ***IMPOSTA SU VALORI PREDEFINITI:*** |
| Tracking dei pixel | Contrasto |
| Fase pixel | Luminosità |
| Dimensioni e mascheramento | Livello di input automatico (spento) |
| Allungamento verticale | Dettaglio *(se sorgente video)* |
| Posizione | Filtro |
| Livelli di input | Ritardo luminanza |

**NOTA:** *per utilizzare la configurazione automatica è necessaria la presenza di un canale sbloccato.*

### *Canale*

Premere Channel per selezionare una configurazione sorgente specifica (*canale*) definita e archiviata nella memoria del proiettore. Una volta immesso un numero di canale a 2 cifre (oppure, se è visualizzato un elenco, evidenziarlo e premere ↵), il display cambia automaticamente e si aggiorna secondo i numerosi parametri di configurazione definiti per quel canale. Notare che se si regola un'immagine da una nuova sorgente viene automaticamente creato un nuovo canale.

**NOTA:** il comportamento del tasto Canale (Channel) *durante una presentazione dipende dall'attivazione o meno dell'opzione* ***Display Channel List*** *(Visualizza elenco canali) nel menu* ***Preferences*** *(Preferenze). È possibile scegliere di utilizzare un elenco a scorrimento di canali quando si preme* Channel*, oppure di immettere il numero del canale desiderato "in cieco", ossia senza il feedback sullo schermo. Vedere* ***Menu Preferences*** *(Menu Preferenze) più avanti in questa Sezione.*

### *Input 1*

Premere Input 1 per la visualizzazione da una sorgente di ingresso dati o video collegata ai connettori BNC etichettati **INPUT 1**.

### *Input 2*

Premere Input 2 per la visualizzazione dalla sorgente DVI collegata a **INPUT 2**.

### *Input 3*

Premere Input 3 per la visualizzazione dalla sorgente Composite video collegata a **INPUT 3**.

### *Input 4*

Premere Input 4 per la visualizzazione dalla sorgente S-Video collegata a **INPUT 4.**

### *Input 5*

Premere Input 5 per la visualizzazione dal modulo di interfaccia o display **INPUT 5** installato nell'alloggiamento Option 1.

**NOTA:** se su **INPUT 5** è installato il nuovo *Modulo Dual SD/HD-SDI* opzionale è possibile collegare due ingressi, A e B. Che la visualizzazione provenga da **INPUT 5** o da un altro ingresso, premere Input 5 per visualizzare l'ultimo ingresso utilizzato. Premere Input 5 di nuovo per passare all'altro ingresso e viceversa.

### *Input 6*

**NOTA:** *non pertinente.*

### *Contrasto*

Premere Contrast per cambiare la quantità di bianco delle immagini. Utilizzare i tasti ◄ ► fino a raggiungere il livello di contrasto desiderato; per ottenere i risultati migliori, iniziare da un livello basso ed aumentare in modo che i bianchi rimangano luminosi ma non siano distorti od oscurati, e che le aree di luce non diventino bianche (ossia "appiattite"). Al contrario, un contrasto basso provoca immagini di minore intensità. Vedere la Sezione *3.5*, *Regolazione dell'immagine* (sottosezione *Impostazione immagine*).

### *Luminosità*

Premere Bright per aumentare o diminuire la quantità di nero dell'immagine. Utilizzare i tasti ◄ ► fino a raggiungere il livello di contrasto desiderato; per ottenere i risultati migliori, iniziare da un livello alto e diminuire in modo che le aree scure non diventino nere (ossia "appiattite"). Al contrario, una luminosità eccessivamente alta cambia il nero in grigio scuro, provocando immagini sbiadite. Vedere la Sezione *3.5*, *Regolazione dell'immagine* (sottosezione *Impostazione immagine*).

### *Gamma*

"Gamma" determina come vengono visualizzate le tonalità di grigio tra ingresso minimo (nero) e ingresso massimo (bianco) di una determinata quantità di segnale. Un'impostazione corretta aiuta a mantenere ottimizzati i neri e i bianchi, assicurando al tempo stesso un passaggio graduale per i valori "in mezzo" utilizzati nei grigi. Al contrario di quanto avviene per i controlli di luminosità e di contrasto, la tonalità generale di un'immagine può essere schiarita o oscurata senza cambiare i due livelli estremi, e le immagini saranno ancora più vibranti con buoni dettagli nelle aree scure.

L'impostazione gamma normale di 2,22 è corretta per la maggior parte dei segnali e delle condizioni. Se l'illuminazione eccessiva dell'ambiente sbiadisce l'immagine e diventa difficile o impossibile vedere i dettagli nelle aree scure. Abbassare l'impostazione gamma per compensare. Ciò aumenterà il rapporto di contrasto ma manterrà buoni i dettagli per i neri.

### *Menu*

Premere Menu per entrare o uscire dal sistema di menu del proiettore.

### *Visualizzazione su schermo (On-screen display, OSD)*

Premere OSD seguito da ▼ per nascondere il sistema di menu del proiettore durante l'uso. I menu invisibili sono completamente funzionali, consentendo l'accesso "nascosto" a funzionalità numerate e a regolazioni di immagine inserendo la sequenza corrispondente di tasti premuti sul telecomando.

Per visualizzare di nuovo i menu, eseguire una delle azioni seguenti:

- Premere *e tenere premuto* (OSD) per un secondo
- Premere e rilasciare (OSD) seguito immediatamente da (▲)
- Premere (OSD) (OSD)

**NOTA:** *Con OSD "on"* (acceso) *è sempre possibile nascondere i messaggi di errore e disattivare queste opzioni nel menu* ***Preferences*** *(Preferenze).*

### (PIP) *PIP (Picture in Picture)*

Premere per attivare e disattivare Picture-in-Picture. PIP consente all'utente di visualizzare due immagini diverse simultaneamente, di solito un'immagine "secondaria" più piccola all'interno di una immagine "primaria" di sottofondo grande. Quando è presente un controllo di menu o una slidebar, premere (PIP) per far sì che la funzione corrente influisca sull'altra immagine e viceversa.

**NOTA:** *disattivare PIP e Best Switching per sorgenti interlacciate a > 35 kHz.*

### (Func) *Tasto Funzione*

**SE ALL'INTERNO DI UN MENU:** l'utilizzo del tasto (Func) per funzioni speciali all'interno del sistema di menu è spiegato altrove nell'argomento appropriato della *Sezione 3*. Ad esempio, premere (Func) nel menu *Channel Setup* (Configurazione canali) per attivare l'eliminazione o la copiatura di un canale.

**SE ALL'INTERNO DI UNA PRESENTAZIONE:** premere (Func) seguito da un numero a 2 cifre per attivare uno o più colori specifici nella visualizzazione (vedere schema a destra). Ad esempio, premendo (Func) (6) (4) saranno visualizzati solo i dati rossi e verdi; premendo (Func) (6) (7) saranno visualizzati i dati di tutti i colori. L'eliminazione di uno o più colori può essere utile con determinate diagnostiche e configurazioni, come ad esempio laddove si voglia eseguire accuratamente la sovrapposizione di un'immagine su un'altra da proiettori sovrapposti.

(Func) (6) (1) = Red
(Func) (6) (2) = Green
(Func) (6) (3) = Blue
(Func) (6) (4) = Red & Green
(Func) (6) (5) = Green & Blue
(Func) (6) (6) = Red & Blue
(Func) (6) (7) = All Colors

**NOTA:** *l'attivazione dei colori può essere effettuata anche da numerose posizioni all'interno del sistema di menu.*

### (Shutter) *Otturatore*

Non pertinente.

### (Proj) *Proiettore*

Premere (Proj) per accedere ad un proiettore specifico entro un gruppo di proiettori o per confermare se il proiettore locale è in ascolto. Il numero nella finestra "Enter Number" (Immettere numero) indica quale proiettore è attualmente in ascolto dei comandi, e corrisponderà al numero di proiettore che è stato definito nel menu *Preferences* (Preferenze).

La casella di spunta "Proiettore" (di sola lettura) mostra se il proiettore fisicamente collegato al telecomando è in ascolto o meno dei comandi provenienti da quel telecomando. Un segno di spunta indica che il proiettore collegato è in ascolto; se non è presente un segno di spunta, si sta comunicando con un proiettore diverso.

Per controllare un proiettore specifico con il telecomando, immettere il numero a 3 cifre assegnato al proiettore che si desidera usare. Se si passa ad un proiettore diverso da quello attualmente in uso, il segno di spunta scompare.

Quando si sta trasmettendo a proiettori multipli, premere Proj e quindi Proj ancora ***senza*** immettere un numero di proiettore. I comandi del telecomando avranno quindi effetto su tutti i proiettori presenti. Non esiste un metodo per controllare un *gruppo* di proiettori all'interno della stessa configurazione cablata utilizzando esclusivamente il telecomando a filo, poiché è disponibile soltanto un protocollo cablato.

**NOTA:** *l'opzione "Broadcast Keys" (Tasti Broadcast) nel menu Communications (Comunicazioni) deve essere selezionata per* ***un solo*** *proiettore (uno qualsiasi) in una rete seriale. Il telecomando in uso deve essere SPENTO (disattivato) per i restanti proiettori. Vedere anche la Sezione* ***3.6, Regolazione dei parametri di sistema e controlli avanzati.***

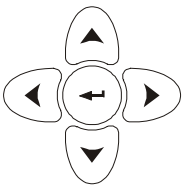
### *Invio*

Premere Enter per selezionare una voce evidenziata, per contrassegnare o meno una casella di controllo, o per accettare una regolazione di parametro e tornare al menu o all'immagine precedente.

### *Esci*

Premere Exit per tornare al livello precedente, come ad esempio al menu precedente.

**NOTA:** *il tasto Exit non salva le modifiche entro le caselle di modifica testo (compresa la modifica numeri di un valore di slidebar) o entro gli elenchi a discesa. In questi casi esso funziona come comando di "annullamento".*



### *Tasti freccia*

Usare i tasti ◄ ► per modificare un valore di slidebar o per selezionare un'opzione diversa in un elenco a discesa senza dover prima scorrere attraverso le opzioni. Vedere anche *Editing Text* (Modifica testo) più avanti nella *Sezione 3*.

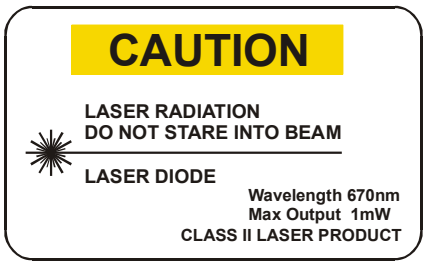
Utilizzare i tasti ▲ ▼ per navigare all'interno di un menu, di un elenco a discesa o di una casella di testo.

### *Messa a fuoco obiettivo, Zoom e Obiettivo Orizzontale, Obiettivo Verticale*

**NOTA:** *non pertinente.*

### *Laser*

Premere Laser per attivare il puntatore laser sul telecomando. Questa funzione è utile quando si fanno delle presentazioni: puntare semplicemente il telecomando allo schermo per evidenziare un'area della presentazione. Mantenere premuto il tasto Laser mentre si punta il telecomando. Rilasciare il tasto per spegnere. Più si è vicini allo schermo più luminoso appare il raggio laser. Il puntatore laser funziona meglio in un ambiente in cui l'illuminazione ambientale può essere controllata.

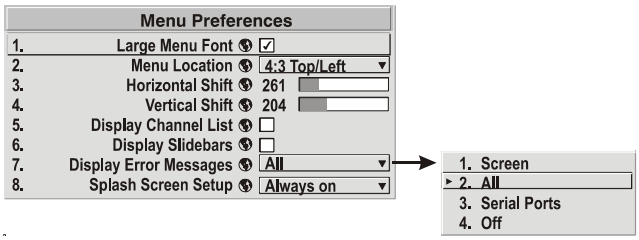


**NOTE:** devono esserci le batterie nel telecomando a filo per far funzionare il tasto laser .

## 3.2 Condizioni d'errore

A volte il proiettore può imbattersi in una condizione d'errore che ne interrompe il normale funzionamento. Tale condizione può essere causata da un'immissione non valida effettuata con il telecomando, da un errore del segnale di ingresso (causa più comune) o da un errore del sistema. La modalità di notifica agli utenti delle condizioni d'errore è impostata nel menu *Preferences* (Preferenze):

- Per vedere i messaggi d'errore sullo schermo, selezionare l'opzione "**Screen**" (Schermo).
- Per ricevere una notifica solo mediante una comunicazione seriale, selezionare l'opzione "**RS232**".
- Per ricevere entrambi i tipi di notifica, selezionare "**All**" (Tutti).
- Per disattivare i messaggi d'errore (tranne che "Invalid user key entry" (Immissione utente non valida), che non può essere nascosto), selezionare "**Off**" (Spento).




Il codice errore a 2 cifre che corrisponde al messaggio appare nella finestra di visualizzazione dello stato sul modulo componenti elettronici. **NOTA:** *durante il funzionamento normale si visualizza il codice di stato "0n".*

### *Errori dell'utente* ➤ *Immissione utente non valida*

Un'immissione dal tastierino non riconosciuta dal proiettore genera un breve messaggio d'errore sullo schermo, che identifica il problema. Ad esempio, se si specifica un numero di canale non disponibile, viene visualizzato "*Invalid Channel*" (Canale non valido). Se si prova ad immettere una password errata, viene visualizzato "*Invalid Password*" (Password non valida). Premere Enter o Exit per cancellare il messaggio e riprovare.

**NOTA:** *la visualizzazione sullo schermo dei messaggi "Invalid User Entry" (Immissione utente non valida) non può essere disattivata, nemmeno se* ***Display Error Messages*** *(Visualizza messaggi d'errore) è impostato su "Off" (Spento).*

### *Errori segnale di ingresso* ➤

Un messaggio di errore del segnale di ingresso viene visualizzato quando ci si trova nella modalità di presentazione (non sono presenti menu) ed è stato selezionato un ingresso su cui il proiettore rileva un problema. Anche se, a menu operativi, la pressione di un tasto rimuove temporaneamente qualsiasi messaggio d'errore visualizzato, è necessario risolvere il problema del segnale per eliminare permanentemente il messaggio.

### *No Signal (Nessun segnale)*

Il messaggio *"No signal"* (Nessun segnale) viene visualizzato quando all'ingresso selezionato non è possibile rilevare un segnale sorgente; HSYNC e VSYNC sono entrambi inattivi e lo sfondo dello schermo è nero. Collegare o correggere il segnale, oppure provare un altro ingresso.

### *Bad Sync (Sincronizzazione errata)*

Il messaggio *"Bad Sync"* (Sincronizzazione errata) viene visualizzato quando HSYNC o VSYNC sono attivi, ma non è possibile visualizzare il segnale. Tale condizione si verifica quando è presente solo uno dei due segnali di sincronizzazione, oppure quando il segnale di sincronizzazione non è stabile o utilizza la frequenza errata. Correggere il segnale o selezionare un altro ingresso.

### *Altri messaggi d'errore per il segnale*

Oltre agli errori comuni *"Bad Sync"* (Sincronizzazione errata) e *"No Signal"* (Nessun segnale), è possibile imbattersi in un messaggio d'errore che indica che HSYNC e/o VSYNC sono troppo veloci o troppo lenti. Quando viene visualizzato questo messaggio, controllare le frequenze mostrate nel menu *Status* (Stato). Se queste sono corrette, significa che il segnale non viene riconosciuto dal proiettore. Su alcuni PC è possibile modificare le impostazioni per generare un segnale compatibile. Se le frequenze mostrate nel menu *Status* (Stato) non sono corrette, verificare i collegamenti per individuare l'origine del problema.

## *Avvertenze ed errori di sistema* ➤

Quando si verifica un problema di funzionamento del sistema, viene visualizzato il messaggio *System Warning* (Avvertenza di sistema) o *System Error* (Errore di sistema). Entrambi questi tipi di messaggi sono accompagnati da un codice numerico di errore che viene visualizzato nella finestra di visualizzazione dello stato. Un problema di funzionamento del sistema può essere cancellato premendo Exit Exit dalla modalità di presentazione, ma potrebbe indicare la necessità di assistenza da parte di un tecnico qualificato.

**NOTA:** *i messaggi di sistema vengono visualizzati sullo schermo solo se* ***Display Error Messages*** *(Visualizza messaggi d'errore) è impostato su "Screen" (Schermo) o "All" (Tutto).*

### *Avvertenze di sistema*

Un'*avvertenza* di sistema indica che è stato rilevato un problema di funzionamento del sistema. Un messaggio di avvertenza di sistema sostituisce eventuali messaggi relativi al segnale di ingresso e scompare al cambiamento di stato del segnale di ingresso. Mentre il proiettore è in funzione, il messaggio indica la presenza di un problema potenzialmente grave, che è opportuno segnalare al produttore. Premere Exit Exit per rimuovere il messaggio; per ottenere i migliori risultati è opportuno eseguire un reset del proiettore, spegnendolo e riaccendendolo con il tasto ⏻ (Power).

### *Errori di sistema*

Un messaggio di *errore* di sistema indica che è stato rilevato un problema di funzionamento grave, che deve essere segnalato il più presto possibile al produttore del sistema. Il proiettore non è più utilizzabile e deve essere sottoposto a reset: a tal fine, spegnere e riaccendere il proiettore con il tasto ⏻ (Power).

### *La finestra di visualizzazione dello stato*

Se nella finestra di visualizzazione dello stato compare uno dei codici di errore elencato nella tabella che segue, è probabile che ci si trovi di fronte ad un errore di sistema che richiederà l'assistenza di un tecnico qualificato. Prendere conoscenza dell'errore e cancellarlo premendo (Exit) (Exit) dalla modalità di presentazione, oppure eseguire il reset del proiettore spegnendolo e riaccendendolo, attendendone, quando necessario, il raffreddamento. Se il problema persiste, rivolgersi al proprio rivenditore.

### *Codici di errore* ➤

| Codice | Descrizione |
|---|---|
| *CARATTERISTICHE GENERALI* | |
| 12 | Bug del software. Rivolgersi al rivenditore/produttore. |
| 13 | Memoria flash corrotta. Scaricare il software aggiornato. |
| 14 | La programmazione di livello tecnico è completa. Rivolgersi a Christie; sostituire il processore TIPM. |
| 15 | Tentativo di scaricare codice software senza attivazione della modalità di avvio. |
| 16 | Interrupt non valido. Spegnere/accendere il sistema. Se il problema persiste, rivolgersi al rivenditore/produttore. |
| 18 | Tentativo di programmare la modalità di avvio senza jumper. |
| 8D | Guasto interno del motore (tutti gli altri guasti) |
| Da stabilire (To be determined, TBD) | Guasto programmazione processore principale |
| TBD | Guasto programmazione processore motore |
| *GUASTI LAMPADA* | |
| 27 | Lampada 1 - Mancata accensione |
| 28 | Lampada 1 - Spegnimento imprevisto |
| 32 | Lampada 2 - Mancata accensione |
| 33 | Lampada 2 Spegnimento imprevisto |
| 38 | Guasto posizione lampada |
| 39 | Lampada 1 - Scheda non installata |
| 3A | Lampada 2 - Scheda non installata |
| *ALIMENTAZIONE E RAFFREDDAMENTO* | |
| 53 | Guasto ventilatore lampada |
| 54 | Guasto ventilatore DMD |
| 55 | Guasto ventilatore ballast A |
| 56 | Guasto ventilatore ballast B |
| 57 | Guasto ventilatore ruota colori |
| *TIPM (processore immagini)* | |
| 60 | Errore del codice CRC di avvio. |
| 61 | Impossibile programmare DigMux PLD. |
| 62 | Impossibile programmare Control PLD. |
| 63 | Impossibile programmare BUBKS PLD. |
| 64 | Tipo di ROM non riconosciuto. |
| 65 | Errore di scrittura nella ROM flash. |
| 66 | Guasto processore generale immagini |
| 67 | Spazio ROM insufficiente per codice scaricato |
| 68 | Problema di comunicazione con sistema di scala sul processore immagini |
| *RUOTA DEI COLORI* | |
| 42 | Interruzione giro ruota dei colori |
| *MODULO BACKPLANE o INTERFACCIA OPZIONALE* | |
| A0 | Impossibile programmare scheda Opzioni |
| A1 | Impossibile alimentare scheda Opzioni |
| A2 | Impossibile programmare modulo Backplane |
| A3 | Impossibile programmare modulo Warp |

**NOTE: 1)** *Cancellare gli errori di sistema premendo* (Exit) (Exit)*. Se si incontra un errore di sistema, provare ad eseguire il reset del proiettore spegnendolo e riaccendendolo (attendere almeno 90 secondi per consentire un raffreddamento adeguato). Per informazioni dettagliate, monitorare la porta RS232 IN. Per un'indicazione di guasto di comunicazione motore, inviare (SST? 1 15) per ottenere una relazione.* **2)** *Rivolgersi al rivenditore/produttore se l'errore persiste e se appare un codice che non sia presente nell'elenco.*

### Stato LED errore

Accanto alla finestra di visualizzazione a 2 cifre è situato un LED singolo che si accende con uno dei tre colori per segnalare lo stato attuale del sistema. Un LED rosso fisso indica un errore di sistema ed il codice di errore corrispondente sarà visualizzato nella finestra di visualizzazione dello stato. Consultare la tabella seguente per una descrizione delle variazioni di colore del LED. Premere Exit per prendere atto e cancellare l'errore.

***Tabella 3.2. Stato LED errore***

| Stato LED | Descrizione |
|---|---|
| *Giallo fisso* | Proiettore in spegnimento/accensione |
| *Verde fisso* | Proiettore in accensione/raffreddamento |
| *Rosso fisso* | Errore di sistema – Vedere il codice errore corrispondente sulla finestra di visualizzazione dello stato |
| *Giallo lampeggiante* | Lampada scaduta |
| *Verde lampeggiante* | Comando telecomando inviato - Comando ricevuto |
| *Rosso lampeggiante* | Errore tasto premuto - Inviato protocollo errato |

CHRISTIE

# Sezione 4

# Manutenzione

## 4.1 Avvertenze e linee guida di sicurezza

Il proiettore è un prodotto approvato da un ente normativo internazionale e designato per un funzionamento sicuro e affidabile. Per garantire la sicurezza operativa completa in ogni momento, è importante rispettare le seguenti avvertenze.

**⚠ AVVERTENZA**

**Prima di effettuare interventi di manutenzione, spegnere sempre il proiettore e scollegare il cavo di alimentazione.**

**⚠ AVVERTENZA**

**Non guardare MAI direttamente l'obiettivo del proiettore.**
**La forte luminosità di questo proiettore può causare danni permanenti agli occhi.**

**⚠ AVVERTENZA**

**Per la protezione dai raggi ultravioletti, non rimuovere o alterare le schermature del proiettore durante il funzionamento.**

**⚠ AVVERTENZA**

**L'installazione deve essere eseguita da personale qualificato.**

***Etichette e simboli*** ➤ Osservare e rispettare tutte le avvertenze e le istruzioni relative al proiettore.

**Il punto esclamativo all'interno del triangolo equilatero avverte l'utente in merito alla presenza di importanti istruzioni per l'uso e la manutenzione (riparazione) nella documentazione fornita con il proiettore.**

**Il fulmine accompagnato dal simbolo di una freccia all'interno del triangolo equilatero avverte l'utente della presenza di "tensioni pericolose" non isolate all'interno del proiettore, di portata sufficiente per costituire un pericolo di scosse elettriche.**

***Istruzioni*** ➤ Prima di utilizzare il proiettore, leggere tutte le istruzioni per l'uso.

### Posizione del proiettore

➤ Utilizzare il proiettore in un ambiente che risponda al range operativo specificato nella *Sezione 6 – Specifiche tecniche.*

- ◊ Non utilizzare il proiettore in prossimità di acqua, ad esempio vicino a una piscina. Non utilizzare il proiettore in ambienti estremamente umidi.
- ◊ Non collocare il proiettore su un carrello, un supporto o un tavolo instabile. Utilizzare con attenzione un proiettore collocato su carrello. Arresti improvvisi, forza eccessiva e superfici non uniformi possono provocare il rovesciamento del proiettore e del carrello.
- ◊ Non montare a muro questo proiettore.

### Lampade

➤ Le 2 lampade 100/120W UHP per il proiettore RPMX/RPMSP-D120U e le lampade da 275 W UHP per il proiettore RPMSP-D275U richiedono la sostituzione quando hanno raggiunto la fine del ciclo di vita (approssimativamente 10.000 ore per i modelli RPMX/RPMSP-D120U e 2250 ore per i modelli RPMSP-D275U), se si sono guastate durante il funzionamento o hanno subito un drastico cambiamento nella luminosità (fenomeno tipico delle lampade vecchie). Al fine di mantenere efficace il funzionamento del proiettore è opportuno essere consapevoli di qualsiasi cambiamento nella luminosità delle lampade e del numero di ore di uso di ciascuna di esse. Consultare la Sezione *4.4. Sostituzione lampada* per ulteriori dettagli in proposito.

Seguire tutte le avvertenze relative alla sostituzione e al maneggiamento della lampada.

**⚠AVVERTENZA⚠**

**CALDO**

**Prima di rimuove la lampada attendere approssimativamente 5 minuti per consentirne il raffreddamento.**

**Non inserire le mani nel comparto lampada durante la sostituzione della stessa.**

**La lampada è sotto pressione quando è calda e potrebbe esplodere, provocando lesioni personali e/o danni materiali. Lasciar raffreddare la lampada prima di maneggiarla e/o spegnere e scollegare il proiettore.**

**Utilizzare soltanto le lampade fornite da CHRISTIE, nel *Kit di sostituzione per lampada* per questi proiettori.**

### Cavo di alimentazione e componenti aggiuntivi

➤ Utilizzare soltanto apparecchiature e/o gli accessori raccomandati da CHRISTIE. L'uso di altri accessori può comportare il rischio di incendi, scosse elettriche o infortuni.

**⚠AVVERTENZA**

**Utilizzare soltanto il cavo di alimentazione CA fornito. Non tentare di usare il proiettore se l'alimentazione CA non rientra nel range di alimentazione e di tensione specificati. Vedere la *Sezione 6.***

- ◊ Non appoggiare o lasciare oggetti sul cavo di alimentazione. Disporre il proiettore in un'area in cui il cavo del proiettore non possa essere sottoposto a sollecitazioni o a danni a causa del calpestio o di oggetti che possano cadervi sopra.
- ◊ Utilizzare il proiettore solo alla tensione specificata. Non sovraccaricare le prese di alimentazione e i cavi di estensione, perché ciò può comportare il rischio di incendi e di scosse elettriche.
- ◊ Il proiettore è equipaggiato con una spina tripolare con un polo di messa a terra. Questa è una caratteristica di sicurezza: se non si riesce a collegare il cavo in una presa, rivolgersi ad un elettricista perché sostituisca la presa. Evitare di vanificare lo scopo di protezione della spina con questo tipo di messa a terra.

***Ventilazione*** ➤ Scanalature e aperture del proiettore ne garantiscono la ventilazione. Non bloccare o coprire mai queste aperture. Ciò assicura un funzionamento affidabile del proiettore e ne previene il surriscaldamento.

- ◊ Non posizionare il proiettore su un radiatore o calorifero. Evitare di collocare il proiettore in un contenitore chiuso, a meno che sia possibile garantire la ventilazione appropriata.
- ◊ Non "infilare" oggetti nelle aperture di ventilazione del proiettore. Tali oggetti potrebbero entrare a contatto con tensioni pericolose o causare il cortocircuito dei componenti, provocando incendi o scosse elettriche. Non versare liquidi di alcun genere nel proiettore. Se dovesse verificarsi la caduta accidentale di liquidi, scollegare immediatamente il proiettore e consegnarlo per l'assistenza a un tecnico qualificato.

***Assistenza*** ➤ In presenza di una delle seguenti condizioni, scollegare immediatamente il proiettore dalla presa di alimentazione e rivolgersi per l'assistenza a un tecnico qualificato.

- ◊ Il cavo di alimentazione è danneggiato.
- ◊ I ventilatori di raffreddamento interni non si accendono quando il proiettore viene acceso.
- ◊ È stato versato del liquido nel proiettore.
- ◊ Il proiettore è stato esposto a un'umidità eccessiva.
- ◊ Il proiettore non funziona normalmente o il suo rendimento si è deteriorato sensibilmente nel giro di un breve periodo di tempo.
- ◊ Il proiettore è stato fatto cadere o la confezione con cui è stato spedito (se applicabile) è stata seriamente danneggiata.

**⚠ AVVERTENZA**

**Evitare di effettuare autonomamente la riparazione del proiettore. Tutti gli interventi di assistenza devono essere eseguiti da tecnici qualificati accreditati da CHRISTIE.**

**Utilizzare soltanto parti di ricambio approvate dal produttore. L'uso di parti di ricambio diverse da quelle specificate dal produttore può provocare incendi, scosse elettriche, o rischio di lesioni personali e danni irreparabili all'apparecchiatura.**

**⚠ AVVERTENZA**

**Non effettuare mai un intervento di riparazione sul proiettore mentre è ancora collegato alla presa di alimentazione. Sono presenti parti esposte sotto tensioni che possono provocare gravi lesioni fisiche e anche la morte. Prima di rimuovere i coperchi del proiettore scollegare sempre il proiettore dall'alimentazione ed attendere 2 minuti per consentire ai condensatori sull'alimentazione di scaricarsi.**

## 4.2 Guida alla pulizia e alla manutenzione

**⚠ AVVERTENZA**

**Prima di procedere alla pulizia ed a qualsiasi intervento di riparazione, spegnere sempre il proiettore e scollegarlo dall'alimentazione.**

***Tabella 4.1. Guida alla manutenzione***

| Descrizione parte | Frequenza | Come pulire |
|---|---|---|
| **Obiettivo** | **Secondo necessità** | **PULIZIA:** una piccola quantità di polvere sull'obiettivo ha un effetto molto limitato sulla qualità dell'immagine. Pulire solo se è assolutamente necessario.<br>**Per pulire:** inumidire un panno pulito (non-riutilizzato) che non lasci residui con un fluido per pulizia ottica di alta qualità. Passare il panno con un moto unico continuo sulla superficie dell'obiettivo. Gettare il panno dopo l'uso. Utilizzare aria compressa per rimuovere qualsiasi particella rimasta sull'obiettivo.<br>Non utilizzare **MAI** un solvente per pulizia contenente ammoniaca. Evitare il contatto dell'obiettivo con xilene ed etere. |

| Descrizione parte | Frequenza | Come pulire |
|---|---|---|
| **Modulo lampada (finestra di uscita di vetro soltanto)** | **Secondo necessità** | **PULIZIA** *(vetro soltanto):* è importante non toccare mai la superficie di vetro della lampada. L'olio lasciato dalle impronte delle dita può ridurre seriamente il rendimento della lampada o creare "hotspot", che possono condurre ad un'accumulazione di calore intenso nell'area toccata e la spaccatura della lampada. **Pulire** la superficie di uscita di vetro del modulo lampada soltanto quando è assolutamente necessario.<br>**NOTA:** Non pertinente alle lampade da 275 W utilizzate nel modello RPMSP-D275U, perché non possiedono una superficie frontale in vetro.<br><br>**Per pulire:** attendere fino a quando la lampada si sia raffreddata completamente. Inumidire un panno pulito di cotone che non lasci residui con alcol isopropilico e strofinare leggermente la superficie del vetro con moto circolare fino a completa pulizia. |
| | **RPMX/RPMSP-D120U 10.000 ore o prima, se necessario** | **SOSTITUZIONE**: le lampade vecchie che mostrano una drastica riduzione della luminosità o hanno raggiunto la fine del loro ciclo di vita devono essere sostituite immediatamente. Consultare le pagine 4-4-6 per le istruzioni complete sulla sostituzione della lampada. |
| | **RPMSP-D275U 2250 ore o prima, se necessario** | **SOSTITUZIONE**: le lampade vecchie che mostrano una drastica riduzione della luminosità o hanno raggiunto la fine del loro ciclo di vita devono essere sostituite immediatamente. Consultare le pagine 4-4-6 per le istruzioni complete sulla sostituzione della lampada. |
| **Coperchi esterni del proiettore** | **Secondo necessità** | **PULIZIA:** eliminare la polvere dai coperchi esterni quando necessario, usando un panno pulito di cotone che non lasci residui.<br>**NOTA:** *prima di pulire i moduli, si raccomanda di installare il coperchio dell'obiettivo. Ciò impedirà alle particelle di polvere di posarsi sulla superficie di vetro dell'obiettivo.* |

## 4.3 Sostituzione batterie del telecomando

Il telecomando IR opzionale utilizza due batterie alcaline AA da 1,5 V.

1. Capovolgere il telecomando per accedere al coperchio sul retro.
2. Porre l'indice o il pollice sulla scanalatura per il dito sul coperchio e spingerlo verso l'esterno, come mostrato nella ① Figura 4.1.
3. Rimuovere le batterie vecchie e smaltirle correttamente.
4. Inserire le batterie nuove del telecomando con il corretto orientamento dei poli positivo/negativo come indicato dall'incisione sul fondo del comparto. Vedere la ② Figura 4.1.
5. Reinserire il coperchio, verificando che l'estremità con le linguette sia inserita correttamente prima di far scattare l'estremità opposta al suo posto.

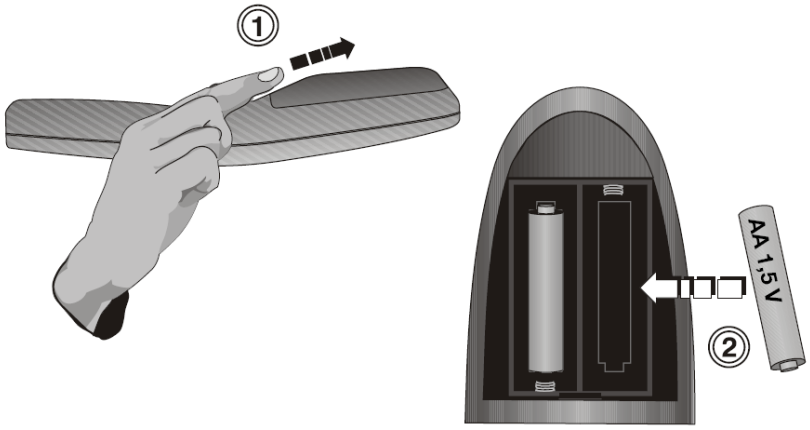



***Figura 4.1. Sostituzione batterie del telecomando***

## 4.4 Sostituzione lampada

Il proiettore RPMX/RPMSP-D120U include 2 lampade da 100/120W UHP e il proiettore RPMSP-D275U due lampade da 275 W UHP, ma è possibile azionare solo una di esse per volta. L'altra lampada è tenuta di riserva fino a quando l'utente non decide di scambiare le modalità operative della lampada o fino a che la lampada non smette di funzionare. La funzione del proiettore di sostituzione senza interruzione della lampada consente la sostituzione della lampada non operativa senza dover spegnere il proiettore e mentre l'altra lampada è ancora accesa. Nonostante si raccomandi di spegnere il proiettore quando si sostituisce la lampada, questa funzione va a vantaggio di quelle applicazioni critiche in cui i tempi di inattività devono essere tenuti ad un minimo assoluto.

***Quando si deve sostituire una lampada?*** Le lampade che hanno mostrato una riduzione drastica nella luminosità o hanno raggiunto la fine del loro ciclo di vita (10.000 ore circa per il modello D120U e 2250 ore per il modello D275U) dovrebbero essere sostituite immediatamente. È possibile verificare il numero di ore in cui ciascuna lampada è stata in uso controllando il numero delle **LAMP HOURS** (Ore lampada) nei sottomenu lampada individuali o nel menu *Status* (Stato). Dal menu *Lamp* (Lampada) è anche possibile impostare il **LAMP LIMIT** (Limite lampada) e abilitare il proiettore ad inviare un messaggio di avviso quando viene acceso per indicare che le lampade hanno raggiunto il limite impostato.

In qualsiasi momento, durante il funzionamento, è possibile verificare lo stato di una lampada controllandolo nei sottomenu individuali lampada *More, Lamp 1* (Altro, Lampada 1) o *More, Lamp 2* (Altro, Lampada 1). Qui è possibile visualizzare un messaggio di stato per la lampada che precisa un guasto specifico che richiede un controllo ulteriore e può essere o meno correlato direttamente alla lampada. Se, dopo il controllo, si esclude che la causa sia una lampada vecchia o un altro componente del proiettore, il messaggio di stato potrebbe voler indicare che la lampada si è consumata prematuramente o si è guastata per qualche motivo (controllare i LED di stato e/o i codici di errore tramite RS-232, se possibile). Le lampade consumate o che si sono guastate a causa di un difetto caratteristico devono essere sostituite al più presto possibile.

In generale, monitorare il rendimento del proiettore e sostituire le lampade quando necessario.

***Per sostituire una lampada:***

1. Premere ⏻ per spegnere il proiettore e lasciar raffreddare le lampade per 5 minuti circa dopo che i ventilatori di raffreddamento interni si sono spenti. Una volta che i ventilatori si sono spenti, SPEGNERE l'interruttore di alimentazione generale prima di continuare con la Fase 2.

   ⚠ Quando si sostituisce una lampada, si raccomanda di tenere spento il proiettore. Tuttavia, se si desidera sostituire la lampada di riserva mentre l'altra lampada è ancora accesa e senza interferire sulla presentazione in corso *(sostituzione senza interruzione)*, verificando che la lampada da rimuovere sia fredda prima di procedere alla rimozione - Fase 2.

   **⚠ AVVERTENZA**

   **Non rimuovere una lampada calda.**

   **Attendere almeno 5 minuti dopo aver spento o dopo aver scambiato le modalità operative della lampada per consentire alla lampada di raffreddarsi a sufficienza prima della rimozione.**

2. Rimuovere il coperchio del dispositivo di cambio della lampada. Girare la rotella zigrinata sul coperchio fino ad allentarlo. Sollevare quindi il coperchio.

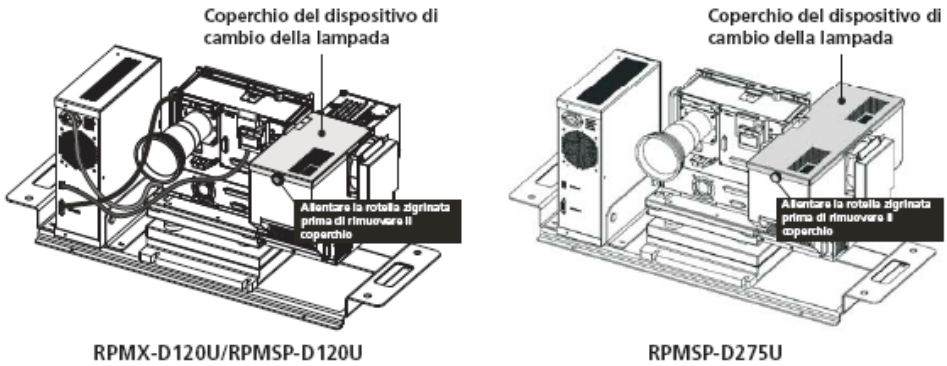

Coperchio del dispositivo di cambio della lampada
Allentare la rotella zigrinata prima di rimuovere il coperchio
RPMX-D120U/RPMSP-D120U
Coperchio del dispositivo di cambio della lampada
Allentare la rotella zigrinata prima di rimuovere il coperchio
RPMSP-D275U

***Figura 4.2. Rimuovere il coperchio del dispositivo di cambio della lampada***

3. Con l'ausilio di un cacciavite allentare completamente le tre viti di fissaggio del modulo lampada mantenuto in posizione di riserva.

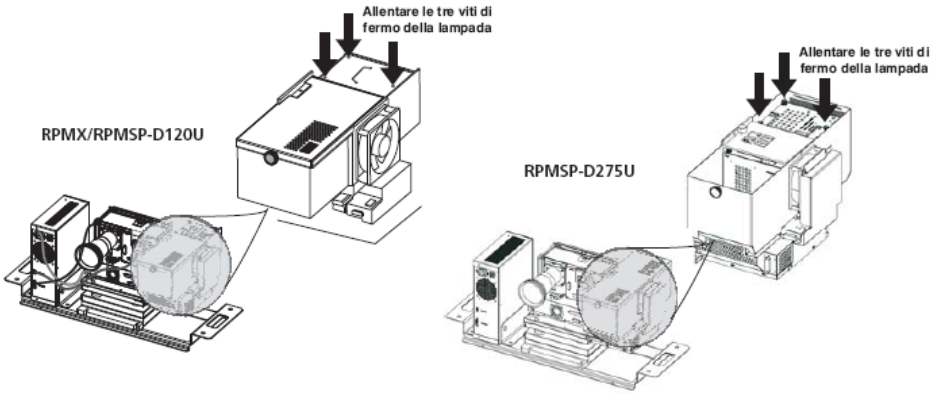



*Figura 4. 3. Rimuovere le viti di fermo della lampada*

4. Usando l'impugnatura della lampada, tirare la lampada dritta verso l'alto per rimuoverla dal proiettore.

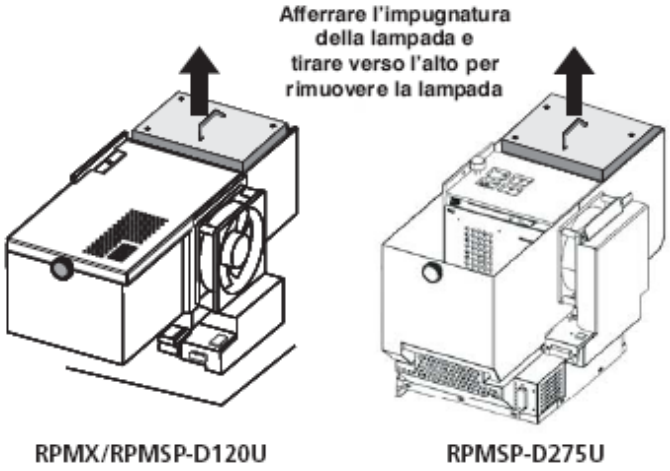



*Figura 4.4. Rimuovere la lampada*

5. Smaltire la lampada secondo i metodi di smaltimento approvati nell'area di uso del proiettore. **NOTA:** *le lampade contenenti mercurio devono essere trattate come rifiuti pericolosi se eliminate in grandi quantità.*

**⚠ AVVERTENZA**

**Non inserire le mani del comparto lampada vuoto.**

5. Maneggiare la nuova lampada tenendola dall'impugnatura soltanto, allinearla con la presa terminale situata sulla parete laterale del comparto lampada. Inserire la lampada completamente fino ad alloggiamento totale: il connettore della lampada si inserirà nella presa terminale.

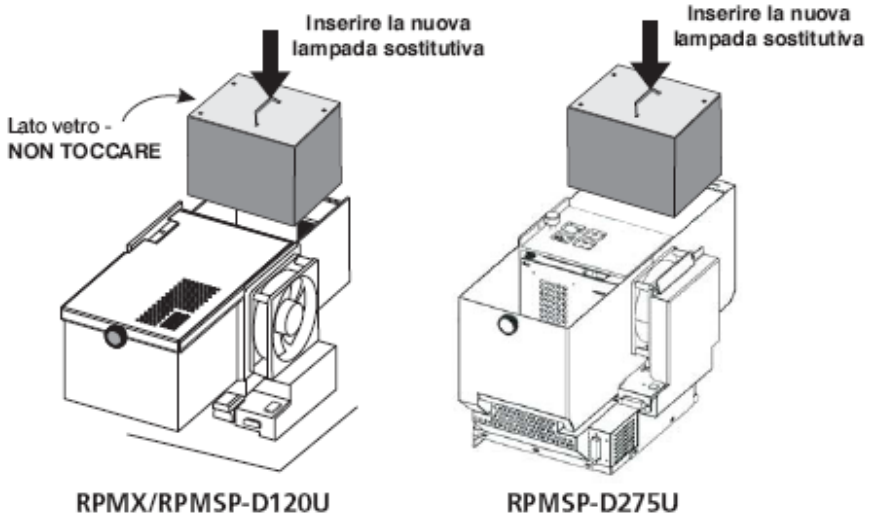



*Figura 4.5. Inserire la nuova lampada*

6. Stringere le tre viti della lampada sul nuovo modulo lampada per “bloccarlo” in posizione. Abbassare quindi l’impugnatura della lampada finché scatta in posizione.

**AVVERTENZA**

**L’impugnatura deve rimanere piatta prima che si possa richiedere un cambio di posizione della lampada.**

7. Se è necessario cambiare l’altra lampada, cambiare la posizione della lampada per potervi accedere. Lasciar raffreddare la lampada e procedere con la sostituzione della lampada seguendo le stesse fasi descritte in precedenza.

8. Ciascuna lampada nuova è fornita con una scheda lampada contenente informazioni specifiche, come ad esempio il numero di serie. Tale scheda deve essere sostituita ogni volta che viene sostituita una lampada. Rimuovere la scheda della lampada corrispondente dal modulo PHM e sostituirla con la scheda della lampada nuova. Il proiettore rileverà la nuova scheda quando il proiettore verrà acceso e leggerà il numero di serie della nuova lampada.

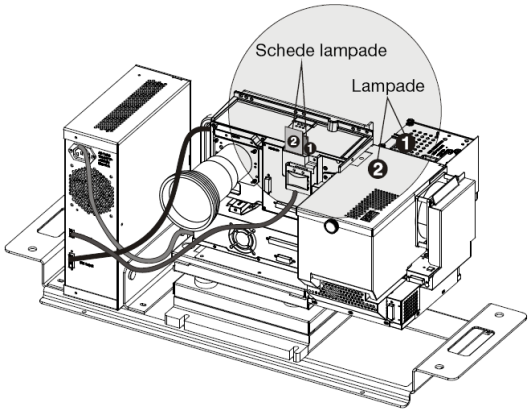



*Figura 4.6. Sostituire la scheda della lampada*

CHRISTIE

Sezione 5

# Risoluzione dei problemi

Se il proiettore sembra funzionare in modo non corretto, annotare i sintomi rilevati e utilizzare la seguente guida per assistenza. Se non è possibile risolvere i problemi autonomamente, rivolgersi al rivenditore per assistenza.

***NOTA:*** *è richiesto l'intervento di un* ***tecnico dell'assistenza qualificato*** *per l'apertura del proiettore, al fine di diagnosticare eventuali "cause proba.*

## 5.1 Visualizzazione

***Sintomo ➤ Il proiettore è acceso ma la visualizzazione è assente.***

***CAUSA/SOLUZIONE:***

1. Il copriobiettivo è installato? Rimuovere il copriobiettivo.
2. La lampada è accesa? Per attivare una lampada possono essere necessari fino a 5 tentativi. Con un periodo di attesa di 30 secondi tra un tentativo e l'altro potrebbe occorrere un totale di 2 minuti per accendere una lampada. Controllare lo **STATO DELLA LAMPADA**. **NOTA:** *dopo l'accensione della lampada, possono occorrere fino a 5 minuti per raggiungere la luminosità completa*.
3. È stato selezionato l'ingresso corretto?
4. La sorgente è collegata correttamente? Verificare i collegamenti dei cavi e verificare che sia selezionata la sorgente corretta.
5. È possibile accedere ai pattern di prova? Verificare che non sia selezionato per la visualizzazione un pattern completo di prova del nero: premere Menu ▲ per accedere ai pattern di prova, quindi passare attraverso i pattern con i tasti ◄ ► .

***Sintomo ➤ Gravi artefatti di movimento...***

***CAUSA/SOLUZIONE:***

1. Molto probabilmente è presente un problema di sincronizzazione con il pull-down 3:2 riversato nella conversione film-to-digital da 60 Hz a 24 Hz nella sorgente in uso. Correggere alla sorgente.

***Sintomo ➤ L'immagine è deformata o allungata verticalmente al centro dello schermo.***

***CAUSA/SOLUZIONE:***

1. Controllare l'impostazione del ridimensionamento.

***Sintomo ➤ La visualizzazione è tremolante o instabile.***

***CAUSA/SOLUZIONE:***

1. Se la visualizzazione è tremolante o lampeggia in modo irregolare, verificare il corretto collegamento della sorgente e l'adeguata qualità del rilevamento.

Se la sorgente è di qualità scadente o non è collegata correttamente, il proiettore tenta ripetutamente di visualizzare un'immagine.

2. La frequenza di scansione orizzontale o verticale del segnale di ingresso potrebbe non corrispondere alla gamma del proiettore. Consultare la *Sezione 6, Specifiche tecniche* per le gamme di frequenza di scansione.
3. Il segnale di sincronizzazione non è adeguato. Correggere il problema relativo alla sorgente.

***Sintomo ➤ La visualizzazione è indistinta.***

***CAUSA/SOLUZIONE:***

1. La luminosità e/o il contrasto utilizzano valori troppo bassi.
2. La sorgente potrebbe avere una doppia terminazione. Verificare che la sorgente abbia una singola terminazione.
3. La sorgente (se non di tipo video) necessita di una posizione differente del morsetto di sincronizzazione.
4. Regolare la **POSIZIONE DELLA LAMPADA** per ottimizzare la posizione della lampada per la luminosità massima.

***Sintomo ➤ La parte superiore della visualizzazione è ondulata, incompleta o tremolante.***

***CAUSA/SOLUZIONE:***

1. Questo problema si verifica a volte con le sorgenti video o videoregistratori. Verificare la sorgente.

***Sintomo ➤ Parte della visualizzazione è tagliata o visibile sul lato opposto.***

***CAUSA/SOLUZIONE:***

1. È necessario regolare il ridimensionamento e/o il mascheramento.

***Sintomo ➤ La visualizzazione sembra compressa (allungata verticalmente).***

***CAUSA/SOLUZIONE:***

1. La frequenza del clock di campionamento dei pixel non è adatta alla sorgente corrente.
2. Per il segnale della sorgente in ingresso sono impostati valori errati di ridimensionamento, allungamento verticale e posizione.

***Sintomo ➤ I dati sono tagliati ai margini.***

***CAUSA/SOLUZIONE:***

1. Verificare le impostazioni di mascheramento.
2. Se nell'immagine non sono tuttora presenti tutti i dati in ingresso, ridurre la dimensione dell'immagine in base all'area di visualizzazione disponibile nel proiettore.

***Sintomo ➤ La qualità di visualizzazione cambia continuamente da alta a bassa, bassa ad alta.***

***CAUSA/SOLUZIONE:***

1. Il segnale di ingresso della sorgente è di qualità limitata.
2. La frequenza H o V dell'ingresso è cambiata nella sorgente.

***Sintomo ➤ La visualizzazione si blocca improvvisamente.***

***CAUSA/SOLUZIONE:***

1. Se lo schermo diventa inspiegabilmente nero, è possibile che un disturbo di tensione eccessiva dell'ingresso CA o di terra abbia interrotto la capacità del proiettore di bloccarsi su un segnale. Spegnere il proiettore e scollegarlo dall'alimentazione CA. Successivamente, ricollegarlo e accenderlo.

***Sintomo ➤ I colori della visualizzazione non sono accurati.***

***CAUSA/SOLUZIONE:***

1. Il colore, la tinta, lo spazio cromatico, la temperatura del colore e/o altre impostazioni devono essere regolate.
2. Verificare che si stia usando il canale corretto per questa sorgente.
3. Controllare *la calibrazione della ruota dei colori*.

***Sintomo ➤ La visualizzazione non è rettangolare.***

***CAUSA/SOLUZIONE:***

1. Controllare il livellamento del proiettore. Verificare che la superficie dell'obiettivo e lo schermo siano il più possibile paralleli tra di loro.
2. L'offset verticale è corretto? Effettuare la regolazione necessaria con la manopola di offset verticale.
3. Controllare se la distorsione trapezoidale è impostata erroneamente.

***Sintomo ➤ La visualizzazione è disturbata.***

***CAUSA/SOLUZIONE:***

1. Regolare la visualizzazione della sorgente in ingresso. Regolare il tracking dei pixel, la fase e il filtro. I disturbi sono comuni nei segnali YPbPr provenienti da un lettore DVD (se la sorgente è un PC, effettuare la regolazione con un pattern di prova ad alta frequenza, con attivazione/disattivazione completa di un pixel).
2. L'ingresso video non dispone di terminazione. Verificare che l'ingresso video disponga di terminazione (75 Ω). Se il collegamento corrente è l'ultimo di una serie di connessioni, l'ingresso video deve disporre della terminazione solo nell'*ultimo* ingresso della sorgente.
3. Il segnale di ingresso e/o i cavi del segnale sono di qualità scadente.
4. Se la distanza tra il dispositivo della sorgente di ingresso e il proiettore è superiore a 7,5 m, è necessaria l'amplificazione/condizionamento del segnale.
5. Se la sorgente è un videoregistratore o una trasmissione via etere, l'impostazione dei dettagli potrebbe essere troppo elevata.

## 5.2 Lampada

Per ulteriori informazioni sulle modalità operative della lampada e sulla commutazione automatica, consultare la *Sezione 3 – 3.7, Menu Lampada* .

***Ritardo proiettore sull'accensione ➤***

Il proiettore osserva un ritardo di 60 secondi dal momento in cui viene spento al momento in cui viene riacceso, perché una lampada calda è più difficile da attivare. **NOTA:** *possono occorrere 2 minuti per raffreddare una lampada a sufficienza prima che si possa riaccendere.*

***Accesa, ma nessuna luce sulla parete ➤***

Occorrono circa 60 secondi perché il proiettore accenda ed attivi una lampada. Una delle proprietà insite di una lampada UHP è quella che può non attivarsi al primo tentativo. In tal caso, il proiettore attenderà 30 secondi prima di accendere di nuovo la lampada. Prima di dichiarare *"Failed to Strike"* (Mancata accensione) della lampada, il proiettore proverà ad accenderla per un totale di 5 volte. Possono quindi trascorrere fino a 2 minuti prima che la luce sia visibile sulla parete. È possibile verificare lo stato di una o dell'altra lampada nel proiettore controllando **LAMP STATUS** (Stato della lampada) nel *Lamp menu* (Menu Lampada).

***Numero di serie della lampada errato sulla Pagina di stato*** ➤

Ogni volta che si sostituisce una lampada in un proiettore, ricordarsi di sostituire anche la scheda lampada (PCB). Tale scheda contiene informazioni fondamentali sulla lampada in uso, quali il numero di serie e le componenti primarie di colore come da impostazione predefinita in fabbrica, che possono, se non installate, condurre a dati storici errati della lampada e a difficoltà di corrispondenza dei colori del proiettore.

## 5.3 Ethernet

1. Verificare che le impostazioni Ethernet siano valide per il sito: tutti i dispositivi di rete devono disporre della *stessa* maschera di sottorete e di indirizzi IP *univoci*.
2. Verificare di salvare tutti i cambi di indirizzo, e di effettuare il riavvio per la relativa implementazione.

***Se continuano a verificarsi problemi nell'impostazione delle comunicazioni con un proiettore aggiunto a una rete Ethernet esistente, è probabile che l'indirizzo IP del proiettore sia in conflitto con un indirizzo già in uso. Contattare l'amministrazione della rete del sito.***